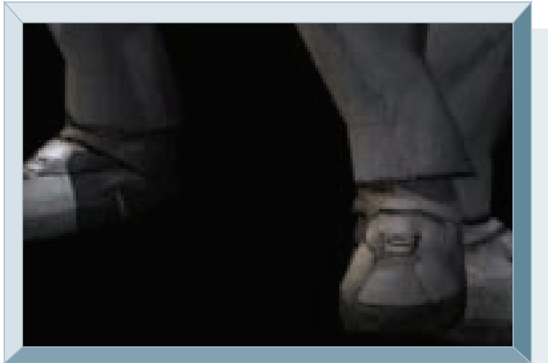


5/2004
12. Jahrgang / Ausgabe 127
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60
€ 3,35
Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Galaktischer Grabenkrieg
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO
In den Fußstapfen von Rainbow Six 3: Brachialer Shooter für PS2 und Xbox
56 SPIELETESTS
87% Champions of Norrath
88% Onimusha 3
88% Ninja Gaiden
93% Splinter Cell Pandora Tomorrow
84% Phantasy Star Online 3: CARD Revolution
Besser als Teil 1
THE GETAWAY 2
Mit Hochglanz-Optik und mehr Interaktion auf dem Weg zum GTA-Killer
resident evil 4
Das beste Horror-Abenteuer aller Zeiten:
Sensationelle Details zum Spiel des Jahres auf 4 Seiten!
Chefsache
Die besten Endgegner der Videospiel-Geschichte
4 198044 103354 05





"Star Wars: Republic Commando" (LucasArts, 2004)

# ALLES WIRD GUT

Wir Multiformat- und Vielspieler meckern ja gerne über ideenlose Fortsetzungen und Endlos-Serien. Wer sich monatlich die Inhaltsübersicht der MAN!AC zu Gemüte führt, entdeckt immer häufiger Zahlen- oder Wort-Anhängsel hinter bekannten Namen: "Resident Evil 4", "Silent Hill 4", "Onimusha 3", "Metal Gear Solid 3: Snake Eater", "Doom 3", "Splinter Cell Pandora Tomorrow" – die Liste lässt sich nahezu beliebig verlängern.

Wer bei den genannten Produkten jedoch kalkulierte Abzocke vermutet, darf sich künftig eines Besseren belehren lassen. Denn obwohl die Probanden nach außen hin prominente Titel tragen, stecken tief in den Software-Routinen frische, mitunter sogar radikal neue Ideen. Paradebeispiel: "Resident Evil 4" – von Survival-Horror-Ikone Shinji Mikami komplett überarbeitet, begeistert Capcoms Bildschirm-Grusel mit sensationeller Polygon-Optik, völlig andersartigem Spielgefühl und überaus intelligenten, humanoiden Widersachern. Ab Seite 6 dürft Ihr Euch selbst ein Bild von Capcoms potenziellem Meisterwerk machen.

Nicht minder heiß ersehnt und nicht weniger inhaltlich überzeugend Konamis "Metal Gear Solid 3": Das Grundgerüst kennen Digi-Agenten zwar schon aus dem PS2-Vorgänger, das feine Tarnungs-Konzept (siehe Preview ab Seite 10) bringt jedoch genau die richtige Brise frischen Wind in die erfolgreiche Serie – weitere Überraschungen im Zuge der E3-Messe nicht ausgeschlossen! Sam Fisher, Solid Snakes ärgster Genre-Konkurrent, hat indes diesen Monat schon mal mächtig vorgelegt: 93% Spielspaß und einige clevere Neuerungen wie den hochspannenden Online-Modus attestierten wir "Splinter Cell Pandora Tomorrow" – nachzulesen im ausführlichen PAL-Test ab Seite 62. In der Summe also eine für alle leidenschaftlichen Zocker Mut machende Prognose. Gebt Fortsetzungen eine Chance, einige haben es sich redlich verdient! Welche wirklich ihr Geld wert sind, erfahrt Ihr selbstverständlich jeden Monat druckfrisch in Eurer MAN!AC.

Wer in der letzten Ausgabe übrigens den Test von Ubisofts besagtem Xbox-Schleich-Abenteuer vermisst hat: Wir versuchten bis zum Redaktionsschluss vergeblich, eine testfähige Version vom Hersteller zu bekommen. Die uns bis dahin vorliegende Fassung strotzte noch vor KI-Fehlern und der Online-Part war unspielbar. Kurzum: Nach unseren strengen MAN!AC-Qualitätsmaßstäben schlicht und ergreifend nicht testbar!

## MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

**Cybermedia Verlag**
**Meinung des Monats**
**Wallbergstr. 10, 86415 Mering**

Einsendeschluss ist der 7. Mai 2004.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Fortsetzungen sind aus den Spiele-Portfolios sämtlicher Hersteller nicht mehr wegzudenken.
Wie steht Ihr den vielen Sequels gegenüber? Interessieren Euch nur neue Titel oder greift Ihr bei sich lohnenden Fortsetzungen gerne wieder zu?

## MAN!AC-MEINUNG NR. 19

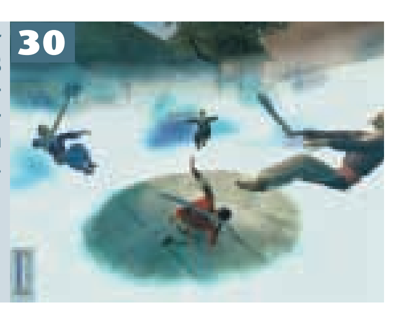
- (A) Fortsetzungen interessieren mich grundsätzlich nicht. Her mit frischen, unverbrauchten Konzepten!
- (B) Ich informiere mich vorher in der MAN!AC über die Qualität, dann greife ich schon mal zu einem Sequel.
- (C) Als Fan einer Serie kaufe ich jede Episode, auch wenn sie in puncto Spielspaß deutlich abfällt.

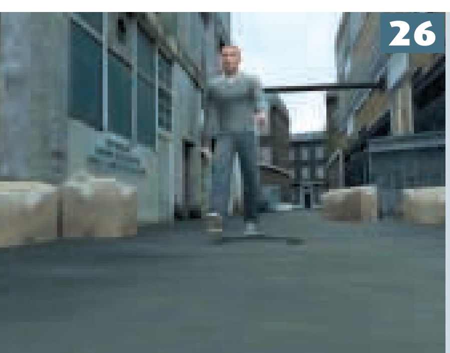
**Ich besitze**

◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA

# INHALT

Gut abgehangener Adventure-Spaß oder Mega-Enttäuschung? Wir spielen **Galleon** ein letztes Mal Probe.




Aus Fehlern gelernt: **The Getaway 2** soll die Versprechen seines mageren Vorgängers einlösen.

40

Sie sind riesengroß, aber auch winzig klein. Sie sind knallhart, aber auch ziemlich schüchtern – diese **Endgegner** sollte jeder mal gesehen haben.

34

Von Capcom verstoßen, bei Rockstar wieder auferstanden: **Red Dead Revolver** im Vorab-Check.




Wie **Resident Evil 4** das Survival-Horror-Genre revolutionieren wird, lest Ihr auf den folgenden vier Seiten.

## PREVIEWS


**6 Resident Evil 4**
Bildschirm-Terror in einer neuen Dimension: Wie sich Capcoms Horror-Schocker spielt und alle weiteren Details zum Gamecube-Titel des Jahres.

**10 Metal Gear Solid 3: Snake Eater**
Tarnen & Täuschen: Konami enthüllt das grundlegende "MGS3"-Spielprinzip.

**20 Star Wars Republic Commando**
Vier Freunde müsst Ihr sein: LucasArts' Team-Ballerei macht Euch zum allmächtigen Klonkrieger-Offizier – ein erster Bericht von der Sternenfront.

**24 Silent Hill 4: The Room**
MAN!AC zockt erstmals Konamis Psycho-Schocker Probe.

**26 The Getaway 2**
Vom Megaflop zum Spielspaß-Bringer? Wir prüfen, ob Sonys Gangster-Epos endlich seine Kinderkrankheiten abgelegt hat.

**30 Galleon**
Eine kleine Sensation: Toby Gard präsentiert uns die fast fertige Fassung seines ominösen Piraten-Adventures – setzt die Segel!

**32 Forgotten Realms**
Stormfront bringt satte Action in die vergessenen Reiche.

**34 Red Dead Revolver**
Im Wilden Westen was Neues: Rockstars Cowboy-Simulation steckt voller blauer Bohnen, tödlicher Duelle und schutzbedürftiger Damen.

**36 Mercenaries**
Söldner machen auf "GTA": das Geheimprojekt der "Clone Wars"-Entwickler.

**38 Kurz-Previews**
Conflict: Vietnam, Pokémon Colosseum, Psi Ops, Shadow Ops: Red Mercury, Star Wars Battlefront, Van Helsing


## AKTUELL


**48 Next Level:** Schöne neue Spielewelt – Teil 2

**46 Nachrichten:** Neuheiten aus der Industrie.


## FEATURES


**40 Chefsache: Videospiel-Bosse aus 25 Jahren**
Vom ersten über den größten bis hin zum härtesten: MAN!AC besiegt die tollsten und schrägsten Endgegner aller Zeiten.


## SERVICE


**98 Handheld:** Pocket-PCs mit VGA-Display

**101 www.m@niac.de:** Game&Watch und Co. – die besten Handheld-Webseiten

**102 Leserbriefe:** Das habt Ihr zu sagen

**104 Know-how:** Luxus-Arcadesticks an Euren Konsolen

**105 Peripherie-Tests:** Zubehör für Eure Konsolen

**106 Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

**110 Player's Guide:** Final Fantasy X-2, Teil 2

**112 Player's Guide:** Splinter Cell Pandora Tomorrow, Teil 1


## RUBRIKEN


**3 Editorial**

**60 So werten wir**

**96 Abo/Nachbestellung**

**114 Impressum**

**114 Inserenten**

**114 Vorschau**

## PAL-TESTS

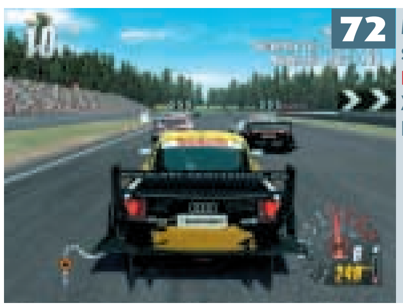

| | | | |
|---|---|---|---|
| 92 | **Alias** | Action-Adventure | PS2, Xbox |
| 83 | **Bad Boys 2** | Action | PS2, Xbox |
| 90 | **Carmen Sandiego: Das Geheimnis der..** | Action-Adventure | PS2, Xbox, Gamecube |
| 66 | **Champions of Norrath** | Action | PS2 |
| 89 | **Conan** | Action | PS2 |
| 69 | **Dancing Stage Unleashed** | Musikspiel | Xbox |
| 78 | **Dead Man's Hand** | Ego-Shooter | Xbox |
| 86 | **Dragon's Lair 3D** | Action | PS2, Xbox, Gamecube |
| 72 | **DTM Race Driver 2** | Rennspiel | Xbox |
| 95 | **Fight Night 2004** | Sportspiel | PS2, Xbox |
| 91 | **Firefighter F.D. 18** | Action | PS2 |
| 71 | **Ghost Recon Island Thunder** | Action | PS2 |
| 87 | **Glass Rose** | Adventure | PS2 |
| 77 | **Goblin Commander** | Strategie | PS2, Xbox, Gamecube |
| 79 | **Harvest Moon: A Wonderful Life** | Simulation | Gamecube |
| 94 | **Hyper Street Fighter 2** | Beat'em-Up | PS2 |
| 70 | **Kirby Air Ride** | Rennspiel | Gamecube |
| 75 | **Lethal Skies 2** | Action | PS2 |
| 85 | **Mafia** | Action-Adventure | Xbox |
| 93 | **Megaman X7** | Action | PS2 |
| 99 | **Metroid Zero Mission** | Action | GBA |
| 89 | **Mission: Impossible – Operation Surma** | Action-Adventure | Gamecube |
| 68 | **MTX Mototrax** | Rennspiel | PS2, Xbox |
| 74 | **MX Unleashed** | Rennspiel | PS2, Xbox |
| 84 | **Pokémon Channel** | Simulation | Gamecube |
| 71 | **Rainbow Six 3** | Action | PS2 |
| 82 | **Rise to Honour** | Beat'em-Up | PS2 |
| 100 | **Shining Soul 2** | Rollenspiel | GBA |
| 62 | **Splinter Cell Pandora Tomorrow** | Action-Adventure | Xbox |
| 100 | **Splinter Cell Pandora Tomorrow** | Action-Adventure | GBA |
| 76 | **Tak und die Macht des Juju** | Jump'n'Run | PS2, Gamecube |
| 88 | **Teenage Mutant Ninja Turtles** | Beat'em-Up | PS2, Xbox, Gamecube |
| 81 | **Tenchu: Return From Darkness** | Action-Adventure | Xbox |
| 80 | **This Is Football 2004** | Sportspiel | PS2 |


## IMPORT-TESTS

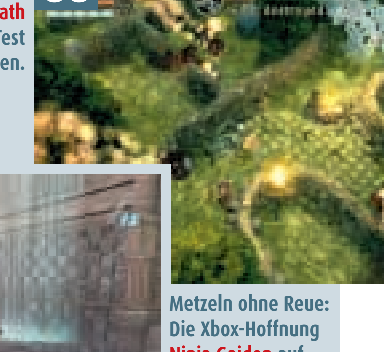

| | | | |
|---|---|---|---|
| 56 | **Kaido Battle 2 – Chain Reaction** | Rennspiel | PS2 |
| 57 | **Naval Ops: Commander** | Strategie | PS2 |
| 54 | **Ninja Gaiden** | Action-Adventure | Xbox |
| 50 | **Onimusha 3: Demon Siege** | Action-Adventure | PS2 |
| 58 | **Phantasy Star Online Ep. 3 CARD Rev.** | Rollenspiel | Gamecube |
| 59 | **Suffering, The** | Action-Adventure | PS2, Xbox |
| 56 | **Virtua Racing** | Rennspiel | PS2 |




62 Der Stealth-König kehrt zurück: Ob Splinter Cell Pandora Tomorrow die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann, klärt unser PAL-Test.



72 Meister aller Klassen: DTM Race Driver 2 macht Xbox-Raser zu Lenkradkünstlern.



66 Besser als Baldur's Gate? Champions of Norrath beweist im Intensiv-Test seine Qualitäten.

54 Metzeln ohne Reue: Die Xbox-Hoffnung Ninja Gaiden auf dem Import-Prüfstand.



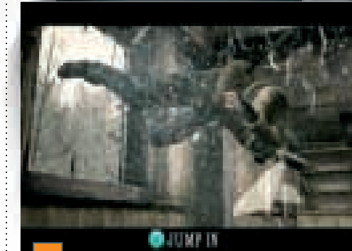
50 Würdiger Abschluss einer Trilogie: Warum Capcoms Onimusha 3: Demon Siege seine Vorgänger mühelos in den Schatten stellt.

# Resident Evil 4

**Schluss mit der Geheimniskrämerei: Capcom lässt die Monster aus dem Sack und präsentiert das vielversprechendste Gamecube-Abenteuer des Jahres.**

Seit der Ankündigung Ende 2002 rangiert die vierte "Resident Evil"-Episode ganz oben in Eurer Most-Wanted-Liste. Allerdings war der Informationsfluss seitens Capcom bislang so dünn wie manche Videospiel-Story: Außer wenigen Bildern, die Hauptdarsteller Leon S. Kennedy in einer Art Geisterschloss zeigen, gab's nichts zu vermelden. Zwischenzeitliche Gerüchte über die Einstellung des exklusiven Gamecube-Projekts bewahrheiteten sich zur Freude aller Nintendo-Fans nicht. Anfang diesen Jahres lüftete Capcom in Las Vegas endlich den Schleier um "Resident Evil 4": In prunkvoller Umgebung durften einige auserwählte Journalisten erstmals selbst Hand an das kommende Horror-Spektakel legen und ausgiebig Spieleindrücke sammeln. Und die haben's wahrlich in sich, wie Ihr auf den folgenden vier Seiten lesen könnt.

NGC Zombies ade: Im vierten Teil der Survival-Horror-Serie kämpft Ihr nicht gegen behäbige Untote, sondern gegen quicklebendige, durchgeknallte Menschen. Praktisch: Die Anzeigen für Lebensenergie und Munitionsvorrat (rechts unten).



NGC Stuntman Leon: Ab durchs Fenster via A-Taste.

## Goodbye Umbrella

Sechs Jahre nach den schrecklichen Ereignissen in Raccoon City ("Resident Evil 2") verschlägt es den ehemaligen Polizei-Anwärter Leon S. Kennedy nach Europa. Der skrupellose Umbrella-Konzern wurde von der US-Regierung zerschlagen – todbringende Killer-Viren, blutrünstige Zombies und grässliche Mutationen führen nur noch in Leons Albträumen ein unseliges Dasein.
Der gereifte Ex-Cop steht mittlerweile in Diensten des amerikanischen Geheimdienstes: Als ausgewiesener



NGC Hier seht Ihr die typische "Resident Evil 4"-Außenperspektive: Euer Alter Ego Leon S. Kennedy füllt den linken Bildschirmrand, während das Feindvolk mittig bis rechts außen agiert.



NGC Nach einiger Zeit im Wald trifft Leon auf ein mysteriöses Haus – und das Unheil nimmt seinen Lauf.

NGC Im falschen Film? Einer der ersten Zwischenbosse ähnelt verblüffend einem Tolkien'schen Höhlentroll – Shinji Mikami scheint ein echter "Herr der Ringe"-Fan zu sein.

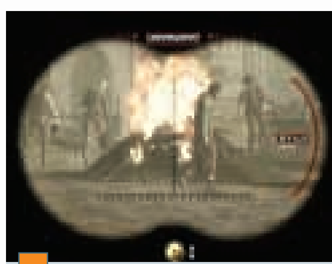
Top-Agent und Mann für besondere Einsätze ist Leon einiges gewohnt, doch diesmal erwartet den Blondschopf eine extrem heikle Mission. Die Tochter des US-Präsidenten wurde von Unbekannten verschleppt, Nachforschungen führen den smarten Zombie-Killer über den großen Teich in die Alte Welt – ein ganz normaler Auftrag?

## Dorf des Grauens

Ein weitläufiges, von Lichtungen durchzogenes Waldgebiet ist Schauplatz unseres ersten Probespiels. Dank vertrauter Steuerung fühlen sich "Resident Evil"-erprobte Digi-Jäger schnell heimisch, trotz der ungewohnten, wählbaren Kameraperspektiven schräg hinter Leon S. Kennedy oder Ego-Shooter-typisch aus den Augen des Helden. Auf dem Weg ins nahegelegene Dorf müssen wir fiese Bärenfallen umgehen und via gezieltem Pistolenschuss hinterhältige Sprengfallen ausschalten – wer hat hier was zu verbergen?

Einige Biegungen und nachhaltige Impressionen später – malerische Nebelschwaden ziehen durch das extrem aufwändig modellierte Gehölz – erreicht der Held eine einsame Hütte. Der Plausch mit dem kauzigen Bewohner wird jedoch jäh durch die Attacke des mit Holzfällerhemd und Arbeiterhose bekleideten Waldschrats unterbrochen. Aber Leon ist Kämpfen gewohnt: Die Pistole aus dem Halfter gerissen, kurz gezielt, und fauchend bohrt sich das Projektil in das Bein des Angreifers. Doch der bärbeißige Widersacher denkt nicht ans Aufgeben. Humpelnd und keifend stürzt er sich mordlüstern auf den coolen Agenten, der in einer Reflexbewegung dem verdutzten Bartträger das Knie in den stämmigen Körper rammt.

Vom ersten Schock erholt und beeindruckt von dem intuitiven wie gefälligen Spielablauf machen wir uns auf den Weg ins Dorf. Dank des praktischen Fernglas-Mitbringsels beobachten wir das beklemmende Treiben aus sicherer Entfernung – verschiedene Zoomstufen inklusive. "Ist das nicht ein toter Polizist, den die aufgebrachten Dörfler da zum Scheiterhaufen zerren", fragen wir uns insgeheim. Was in aller Welt geht da unten vor und wer hat die Menschen in hasserfüllte Bestien verwandelt?

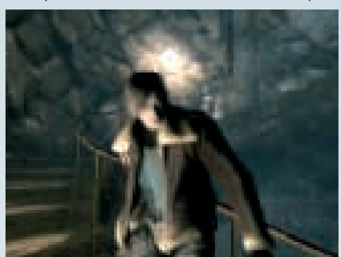


NGC Via Fernglas erkundet Ihr an bestimmten Stellen die Umgebung.

## Es war einmal..?

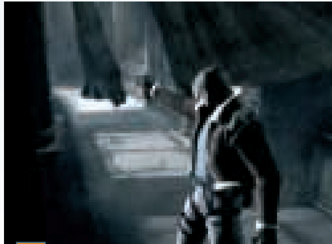

Zurück im kreativen Spielegeschäft: "Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami.

Passend zur Ankündigung von "Resident Evil 4" veröffentlichte Capcom 2002 diverse Screenshots, die Leon in einer Art Gespensterschloss zeigen, ähnlich den opulenten Herrenhäusern früherer Episoden. Ob der blonde Held tatsächlich in erwähnter Lokalität von Geistern heimgesucht wird, ist mittlerweile wieder fraglich: Seit dem kreativen Wiedereinstieg von Serien-Vater Shinji Mikami – er fungierte einige Zeit ausschließlich als Leiter der 'Production Studio 4'-Entwickler-Abteilung (zeichnen verantwortlich für "P.N. 03") – erfuhr Teil 4 einschneidende Veränderungen. Als erste 'schöpferische' Amtshandlung schmiss der Survival-Horror-Erfinder die Story zum Großteil über den Haufen. Ursprünglich sollte Leon S. Kennedy nämlich gegen den Umbrella-Konzern antreten. Darüber hinaus tilgte er die typische Spielperspektive mit wechselnden Kameraeinstellungen sowie die liebgewonnenen, fauligen Zombies (mehr im Kasten auf der rechten Seite).




NGC Leons Outfit von damals wurde nahezu unverändert übernommen.




NGC Auf Geister und Schlossgänge müssen wir voraussichtlich verzichten.


NGC Mit expliziter Gewaltdarstellung wird auch in Teil 4 nicht gegeizt: Trotz der anfangs ungewohnten Spielansicht fällt das pixelgenaue Zielen nach kurzer Zeit nicht schwer – mit den gewohnt blutigen Auswirkungen.

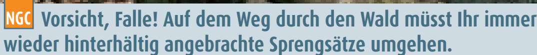
## Clever & Smart

Natürlich zögern wir keine Sekunde, den mordenden Monstern Einhalt zu gebieten. Doch als uns der kreischende Mob erblickt, ist's vorbei mit unserer virtuellen Coolness: Mit Mistgabel, Axt und Sense stürmt das Bauernvolk auf Leon zu – gewillt, den Blondschopf eiskalt abzuschlachten. Schon fliegt das erste Mordwerkzeug auf uns zu. Doch mit einem gezielten Schuss ballern wir die Sichel aus der Luft; ein weiteres Projektil in den Wanst des Werfers verschafft uns Zeit, die vorher aufgesammelte Schrotflinte zu zücken.

Mit der Shotgun in den Händen fühlen wir uns gleich sicherer und schaffen es sogar, einen Feind via blutigem Headshot zu erledigen – Splatter-Fans dürften bei "Resident Evil 4" wohlige Schauer über den Rücken laufen. Gegen die schiere Übermacht nützt rohe Waffengewalt jedoch nur begrenzt – Rückzug heißt die Devise! Also rein in das nächste Bauernhaus und erstmal einen Tisch als Barrikade vor die Türe geschoben. Lange wird die Blockade nicht halten: "Hoch in den ersten Stock", schießt uns durch den Kopf. Oben angelangt signalisiert uns die Kontext-abhängige Steuerung 'Durchs Fenster springen'. Gesagt, getan. Vom Vordach aus beobachten wir fasziniert das Getümmel auf dem Marktplatz: Einige Einwohner trommeln gegen die Eingangstür, andere recken drohend ihre primitiven Waffen empor. Pfiffigere Dörfler holen aus Scheunen Leitern, um damit unsere erhöhte Position zu erklimmen. Ein infernales Kreischen hinter unserem Rücken reißt uns aus den Gedanken. Mit einer 180°-Drehung wirbeln wir herum und erblicken geschockt, wie ein Motorsägenblatt durch die Holzwand schneidet. Einen Atemzug später steht der Leatherface-Verschnitt mit Jute-Kapuze drohend vor Leon. Angepeitscht von der röhrenden Kettensäge flüchten wir über die Dächer, nicht ohne im besten "Herr der Ringe"-Stil einige Leitern samt Gegnern umzustoßen. Via Laserpointer-Aufsatz ballern wir uns den Fluchtweg frei, nur um schließlich mit schweißnassen Händen und


NGC Atemberaubende Details: Die Echtzeit-Optik steht den ehemaligen vorgerenderten Kulissen in nichts nach.




NGC Vorsicht, Falle! Auf dem Weg durch den Wald müsst Ihr immer wieder hinterhältig angebrachte Sprengsätze umgehen.

## ▪ ▪ ▪ Auf einen Blick ▪ ▪ ▪

**Die wichtigsten "Resident Evil 4"-Neuerungen**

- Umbrella-Konzern und stöhnende Zombies gehören der Vergangenheit an.
- Drei Spielperspektiven wählbar, darunter eine Ego- und zwei Third-Person-Ansichten.
- Das Bildformat ist 16:9, Besitzer von 4:3-Fernsehern müssen mit 'Widescreen'-Balken leben.
- Ladepausen sind sehr gering, Türanimationen verschwunden.
- Der A-Knopf fungiert als Kontext-abhängige Taste. Sprich, an bestimmten Stellen lassen sich damit verschiedene Aktionen wie 'Durch's Fenster springen' oder 'Tisch vor die Türe schieben' ausführen.
- Freies Zielen ermöglicht das Treffen von Feinden, die ober- oder unterhalb des Helden postiert sind.
- Die Feinde agieren äußerst clever und stellen Euch Fallen oder überraschen mit unvorhersehbaren Handlungsschemata.
- Im Nahkampf dürft Ihr Eurem Feind via Fußtritt zu Leibe rücken.
- Leon steuert diverse Vehikel wie beispielsweise ein Boot, um an spezielle Orte zu gelangen oder Missionen zu erfüllen.
- Die Widersacher verfügen über mehrere Trefferzonen, was nicht nur blutige Headshots, sondern auch humpelnde Feinde zur Folge hat.






Situations-abhängige Aktionen (oben) und das freie Zielen über mehrere Ebenen (links) gehören zum neuen "Resident Evil 4"-Interaktions-Fundus.

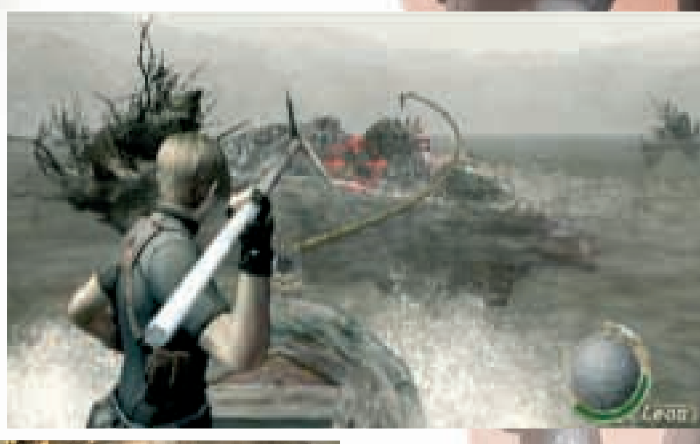
aussichtslos umringt auf dem Marktplatz zu enden. "Jetzt ist es aus", hören wir uns sagen. Doch als der Kettensägen-Mann nur noch wenige Schritte entfernt ist, ertönt urplötzlich das schrille Läuten der Dorfglocken. Wie vom Blitz getroffen hält der mordgeile Mob inne. Nach dem ersten Schock stürmen die Einwohner wie auf ein geheimes Kommando in die Kirche und verrammeln das Eingangstor – Leon S. Kennedy steht allein auf weiter Flur. Vor wem oder was sind die Menschen geflüchtet? Was flößt selbst diesen brutalen Bestien unbändige Angst ein?



NGC Im Nahkampf agiert Euer Alter Ego mit Fußtritten und -stößen.

## Spiel des Jahres?

Das werden wir wohl im Mai zur E3, unter Umständen auch erst Ende des Jahres erfahren – dann nämlich erscheint die NTSC-Fassung von "Resident Evil 4". Bis zur ausführlicheren Vorab-Version müssen wir uns mit den wenigen Bildern und dem exzellenten Ersteindruck begnügen. Und lasst Euch gesagt sein: Selten fiel dies so schwer. Denn sowohl die spielerischen als auch inhaltlichen Änderungen überzeugen auf ganzer Linie. Solltet Ihr bislang keinen Kaufgrund für Nintendos Spielewürfel gefunden haben, hier kommt er! *os*







NGC Leon bleibt auf der Suche nach der Präsidenten-Tochter nichts erspart: Auf einem wackeligen Boot stehend, muss der Polygon-Held via Harpune gegen Nessies Verwandtschaft antreten (rechts oben), im Dorf geht's via Granateneinsatz rund.

### Resident Evil 4

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

**Gamecube**

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Production Studio 4, J |
| Hersteller: | Capcom |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | 1. Quartal 2005 |

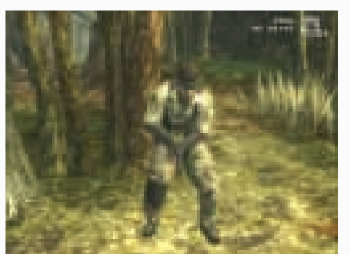
**Bildschirm-Horror in neuer Dimension: Sinnvolle Neuerungen, atemberaubende Optik und packende Atmosphäre fesseln ans Pad.**

**Playstation-2-Alternative**

Mit gewohnter Spielperspektive und massig Zombies sträuben sich Sony-Fans in **Resident Evil: Outbreak** sogar online die Haare.

**Xbox-Alternative**

Ausladende Schießereien und roten Saft im Überfluss erleben Microsoft-Zocker in Midways **The Suffering**.

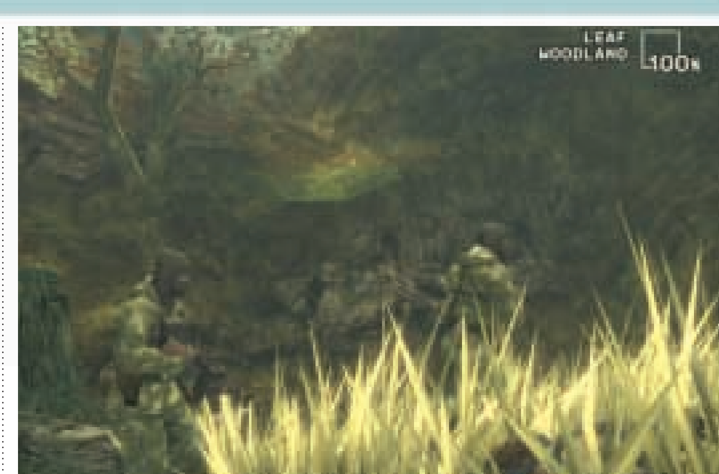


# Metal Gear Solid 3: Snake Eater

## Tarnen & Täuschen – oder warum Konamis Schleich-Ikone einen Klamotten-Tick hat.

PS2 Im Stehen hebt sich der Held deutlich vom dunklen Hintergrund ab, während seine Konturen im Liegen mit dem hellen Boden verschmelzen.

Langsam lüftet sich der Schleier um Solid Snakes zweites PS2-Abenteuer: Vor Ort in Frankfurt wurden wir endlich in die grundlegende Spielmechanik des Agenten-Thrillers eingeweiht. Anhand von detaillierten Grafiken und Videos mit Spielszenen erfuhren wir alles wichtige rund um das innovative 'Camouflage'-System.




PS2 Sucht die Schlange: 100 Prozent Tarnung machen Snake nahezu unsichtbar.

PS2 5%-Bonus: Zur perfekten Tarnung gehört Gesichtsfarbe (oben).

### Kleider machen Leute

Auf den ersten Blick wirkt genanntes Feature wie eine dreiste Kopie der 'Schatten'-Leiste aus "Splinter Cell". Oben rechts auf dem Bildschirm thront nämlich der 'Camouflage'-Index, welcher via Prozentangabe Euren Tarngrad visualisiert. Soll heißen: Je höher die Zahl, desto schwerer entdecken Euch patrouillierende Truppen. Erreicht Ihr die 100%-Marke, seid Ihr praktisch unsichtbar.

Letzteres schafft Ihr nur, indem Ihr Snake in unterschiedliche Tarnanzüge steckt. So macht z.B. ein weißer Overall (später findet Ihr u.a. Varianten mit Rinden- und Tigerstreifen-Motiven) im grün-braunen Dschungel wenig Sinn. Vielmehr müsst Ihr via simplem Tastendruck die farblich passenden Klamotten anlegen, um eins zu werden mit der vielgestaltigen Umgebung. Des Weiteren beeinflusst Euer aktueller Bewegungszustand nachhaltig den Grad der Sichtbarkeit: Vorsichtiges Auf-dem-Boden-Krabbeln verursacht weniger Aufsehen als wildes Durch-die-Pampa-Rennen. Zur Situation passende Gesichtsschminke komplettiert schließlich das 'Camouflage'-System: Deckt via schwarzer Farbe das bleiche Heldenantlitz ab und verschwindet in Kombination mit dem Tarnanzug-Pendant im Schatten eines Urwaldriesen.

### Neue Freiheit

"Schön, aber brauch' ich diese Gimmicks auch wirklich?" werdet Ihr fragen. Die gezeigten Videos machen diesbezüglich Hoffnung: Da das Spielareal weitläufig angelegt ist und es in einigen Passagen nur so vor Widersachern wimmelt, scheint geschicktes Tarnen essenziell zu sein.

Wer Gefallen am munteren Verkleiden gefunden hat, freut sich auf Konamis 'Camouflage Campaign': Entwerft Euer individuelles Tarnanzugmuster und mit ein bisschen Glück dürft Ihr als Gewinner "MGS"-Schöpfer Hideo Kojima die Hand schütteln. Alle anderen ergötzen sich derweil an downloadbaren Kostümen. *os*

**Metal Gear Solid 3: Snake Eater**

Playstation 2

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Konami Tokyo, J |
| Hersteller: | Konami |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | 2004 |

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

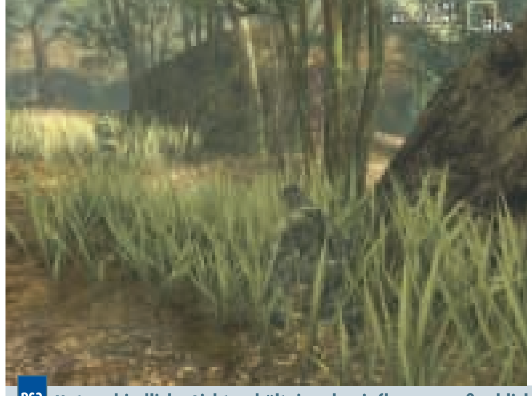
Dank innovativem wie vielseitigem Tarnsystem rückt Snake dem "Splinter Cell"-Kollegen Fisher gehörig auf den Pelz.

**Xbox-Alternative**

Weniger haarig, aber nicht minder spannend: Glatzkopf-Killer 47 macht nächsten Monat in **Hitman: Contracts** die Zockerzimmer unsicher.

**Gamecube-Alternative**

Der neue Schleich-König **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** findet dieses Jahr noch den Weg auf Nintendos Spielewürfel.





PS2 Unterschiedliche Lichtverhältnisse beeinflussen maßgeblich den 'Camouflage'-Index: Obwohl Solid Snake den gleichen Tarnanzug trägt, ist er im sonnenbeschienen Gras (rechts) leichter zu entdecken.




# PlayStation2 + Controller + TIF 2004 +3 DVD-Videos!

solange Vorrat reicht!




## Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

McMEDIA - Die führende Fachhandelskooperation für Video- und Computerspiele.

**Das McMEDIA Händlerverzeichnis**
Nur noch 4 x umblättern

Jetzt mit 10 megastarken **Gratis-Coupons!**

www.mcmedia.de

# PS2-Spiele stark REDUZIERT!

Viele weitere Schnäppchen verfügbar!

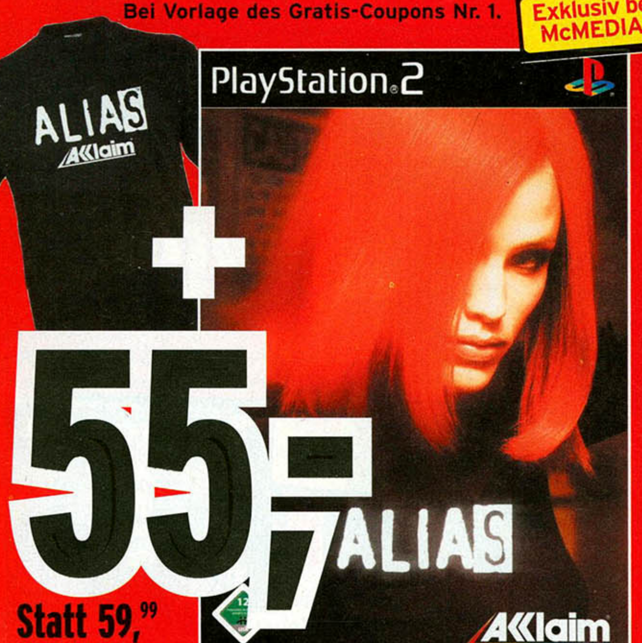
**McMEDIA 1**
**GRATIS-COUPON**
Beim Kauf des Spiels Alias und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie **ein Alias-T-Shirt gratis!**
Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!

**Alias**
Action-Adventure für PS2 und Xbox. USK: ab 12 Jahren. VÖ PS2: 01.04.04, Xbox: 07.04.04, PC: 28.05.04

## Alias + T-Shirt!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 1.

Exklusiv bei McMEDIA!




**55,-**
Statt 59,99

**SPAREN!!!**




**55,-**
Statt 59,99
**Bad Boys II**
Actionspiel für PS2 € 55,- Xbox 55,- und PC € 44,-. USK: keine Jugendfreigabe.

**14,99**
Statt 59,99
**Galerians: Ash**
Rollenspiel für PS2. USK: ab 12 Jahren.




**9,99**
Statt 19,99
**Silpheed - The Lost Planet**
Shooter für PS2. USK: ab 6 Jahren.

**je 19,-**
Statt 59,99

**Virtua Tennis 2**
Sportspiel für PS2. USK: ohne Altersbeschränkung.

**Dakar 2**
Rennspiel für PS2. USK: ohne Altersbeschränkung.

**ATV2: Quad Power Racing**
Rennspiel für PS2. USK: ab 6 Jahren.

**Solange Vorrat reicht!**

# Jetzt vorbestellen!

**McMEDIA 2**
**GRATIS-COUPON**
Bei Vorbestellung des Spiels Hitman: Contracts und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie **einen Key Snap im Hitman-Design gratis!**
Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!

## Hitman: Contracts + Key Snap

bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 2.

**Deus Ex: Invisible War**
Action-Adventure für Xbox € 57,- PC € 47,-. USK: ab 16 Jahren.

**Deus Ex: Invisible War Strategie-Buch** o.Abb.
**14,99**

LIMITIERT!

**Hitman: Contracts**
Actionspiel für PS2 € 57,- Xbox € 57,- und PC € 47,-. USK: keine Jugendfreigabe. VÖ: 30.04.04




**je 57,-**
Statt 59,99

o. Abb.
**Hitman: Contracts Strategie-Buch**
**14,99**




**TIF 2004**
Fußballspiel für PS2. USK: ohne Altersbeschränkung.

**Rise to Honour**
Actionspiel für PS2. USK: ab 16 Jahren. VÖ: 14.04.04




je 59,-

**Socom II - U.S. Navy Seals + Headset**
Actionspiel inkl. Headset für PS2. Auch online spielbar! USK: ab 16 Jahren.
Socom 2 ohne Headset nur 59,-

79,-

**Original PS2 Memory Card 8 MB**
In verschiedenen Farben erhältlich.

**Analog Controller Dualshock 2 Schwarz**
In verschiedenen Farben erhältlich.



je 29,-

**Socom Platinum**
Actionspiel für PS2. USK: ab 16 Jahren.

**Final Fantasy X Platinum**
Rollenspiel für PS2. USK: 12




**GT3 Platinum**
Rennspiel für PS2. USK: ohne Altersbeschränkung.

je 29,-
Statt 59,-
JETZT NOCH GÜNSTIGER!

**Twinpack: Tekken & Ridge Racer**
1 Rennspiel und 1 Actionspiel für PSone. USK: ab 16 Jahren.




24,-

LIMITIERT!

## PSone + Screen Combo + Controller + RGB-Kabel

McMEDIA-Spar-Bundle: PSone + Screen Combo + Controller + RGB-Kabel bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 4.

99,-
Statt 199,-
100 Euro gespart!

GRATIS!

**GRATIS-COUPON**
Beim Kauf des PSone + Screen Combos und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein RGB-Kabel gratis!
Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht
4 McMEDIA

**GRATIS-COUPON**

Für diesen Coupon erhalten Sie eine **McMEDIA-Trendsetter-CD gratis!**

Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden!

USK: ab 16 Jahren. Solange Vorrat reicht!







**19,99**

**Scart Box inkl. S-Video**

4 Scart-Anschlüsse, 1 S-Video-Anschluss, 1 RCA-Anschluss + 1 Stereo-Audio-Ausgang (Cinch). Gold plated und umschaltbar.

**SPAR-Bundle!**

## Speedster 3 + NFS: Underground Bundle

**LIMITIERT!**

**Das einzige offiziell lizenzierte PS2-Lenkrad + Pedale + Need for Speed: Underground.**

USK: ohne Altersbeschränkung. Solange Vorrat reicht!




**99,-**

Inklusive Vollversion

Statt 129,98

**SCHNÄPPCHEN!**

**Rally Championship**

Rennspiel für GameCube.
USK: ohne Altersbeschränkung.
Solange Vorrat reicht!

**19,99**

Statt 49,99

**Nintendo GBA SP Tasche grau**

Offiziell lizenzierte Tasche zur Aufbewahrung des Game Boy Advance SP und Spielen. In verschiedenen Farben erhältlich. Abnehmbare Halteschlaufe, Befestigungsmöglichkeit am Gürtel oder Rucksack.

**9,99**

**57,-**

Statt 59,99

**Metal Gear Solid: The Twin Snakes**

Actionspiel für GameCube.
USK: 16

**39,-**

**Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004**

Strategiespiel für GBA.
USK: ohne Altersbeschränkung.

**29,-**

**Yu-Gi-Oh! Power Of Chaos: Kaiba the Revenge**

Strategiespiel für PC.
USK: ohne Altersbeschränkung.

**57,-**

Statt 59,99

**Teenage Mutant Ninja Turtles**

Actionspiel für GameCube € 57,-
PS2 € 59,- Xbox € 59,- und PC € 29,-.
USK: ab 16 Jahren. VÖ: Ende April.

# Xbox Play Together Bundle

**Spar-Bundle! Xbox + Top Spin + Dead or Alive 3 + 2 Controller (small und normal).** USK: ab 12 Jahren. Solange Vorrat reicht!

LIMITIERT!

199,-

JETZT NOCH GÜNSTIGER!

**Halo - Classics**
Actionspiel für Xbox. USK: ab 16 Jahren.

je 29,-
Statt 59,-

**Midtown Madness 3 - Classics**
Rennspiel für Xbox. USK: ab 6 Jahren.

**Xbox DVD Fernbedienung Playback-Kit** 29,-
Zum Abspielen von DVD-Videos auf Xbox.

**Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball - Classics**
Sportspiel für Xbox. USK: ab 12 Jahren.

**Blinx: The Time Sweeper - Classics**
Jump & Run für Xbox. USK: ab 6 Jahren.

EXKLUSIV-SET

# XBOX LIVE Starter Kit refresh + Xbox-Spiel nach Wahl GRATIS

# Der Deal: GRATISSPIEL!

Exklusiv bei McMEDIA!

**Komplettes Paket, um mit Xbox online spielen zu können. Kopfhörer + 2 online spielbare Demospiele und 12 Monate Zugang zum Dienst Xbox Live inklusive. GRATIS: Beim Kauf des Starter Kits und Vorlage des COUPONS gibt es ein original Xbox-Spiel von Microsoft gratis dazu!**
Das Spiel wird Ihnen direkt von Microsoft zugeschickt. Solange Vorrat reicht!

LIMITIERT! schnell zugreifen!

59,-

**GRATIS-COUPON** Beim Kauf des Xbox Live Starter Kits und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie **ein Xbox-Spiel Ihrer Wahl gratis!** Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werden! Das Gratis-Spiel wird Ihnen von Microsoft zugeschickt. Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht! Bitte das gewünschte GRATISSPIEL ankreuzen und ausgefüllt im McMEDIA-Shop abgeben!







Vorname: Nachname:
Straße:
Postleitzahl: Stadt:
E-Mail: Telefon:

# Du hast die Macht über das Schicksal von Mittelerde!




## Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs Grundspiel

Das Tabletop Strategiespiel zum Film. Inhalt: 176-seitiges, vollfarbiges Regelbuch, 48 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen, neue Ruinengelände, Würfel. Alles was du brauchst, um in die Welt von Mittelerde einzutauchen.

GAMES WORKSHOP




## Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs "Krieger von Minas Tirith" Starterset

Bemale deine eigenen Figuren und starte in das Abenteuer Mittelerde. Inhalt: Ausführliche Malanleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillierte unbemalte Kunststoffminiaturen der Krieger von Minas Tirith.

## Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs "Mordor Orks" Starterset

Bemale deine eigenen Figuren und starte in das Abenteuer Mittelerde. Inhalt: Ausführliche Malanleitung, 6 Acrylfarben, 1 Pinsel, 12 detaillierte, unbemalte Kunststoffminiaturen der Mordor Orks.



Das beliebte Tabletop-Strategiespiel

# Magic The Gathering

9,99

## Magic - 8. Edition Themendeck

Die vorkonstruierten 8. Edition Themendecks enthalten jeweils 40 Karten, die für das sofortige Spiel gedacht sind. Jedes der fünf unterschiedlichen Themendecks ist aus Karten einer bestimmten Spielfarbe von „Magic: The Gathering" zusammengestellt. Die Themendecks heißen: Lebensader (Weiß), Luftschlag (Blau), Vertreibung (Schwarz), Tempofackel (Rot) und Schwere Jungs (Grün).

## Magic - Nachtstahl Booster

Die Booster enthalten 15 zufällig sortierte Karten zum Sammeln und Verbessern des Spieldecks.

3,99

Exklusiv bei McMEDIA!

GRATIS!

Bei Vorlage des Gratis-Coupons Nr. 10.

**GRATIS-COUPON**

Beim Kauf eines Sammelkartenspiels und gleichzeitiger Vorlage dieses Coupons erhalten Sie ein kostenloses **MAGIC Demospiel + Spielunterlage!**

Gültig bis 30.04.04, solange Vorrat reicht!
Es kann nur ein Coupon pro Person eingelöst werd

10

**Wünsch dir was!**

Der beliebte McMEDIA-Geschenkgutschein! Exklusiv im McMEDIA-Fachgeschäft. Viel Spaß beim Wünschen und Spielen!

McMEDIA virtual fantasy ...TSCHEIN


XB Darf nicht fehlen: Per Sniper schaltet Ihr entfernte Bösewichte aus.

# Star Wars: Republic Commando

**Angriff der Klonkrieger: MAN!AC begutachtet das bislang düsterste Spiel zum Kino-Sternenkrieg – ein mehr als spannendes Erlebnis.**

Keine ordentliche "Star Wars"-Produktion kommt ohne strahlende Helden, alberne Quassel-Aliens und Lichtschwert schwingende Jedis aus? Falsch gedacht: Mit der Xbox-Action "Republic Commando" stellt LucasArts nämlich all diese Standard-Tugenden gehörig auf den Kopf.

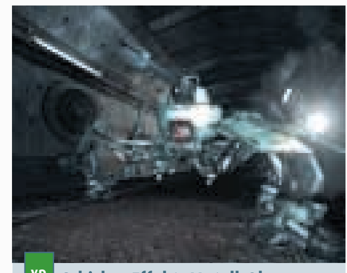


## Eingespieltes Quartett

Bereits die erwählten Titelhelden gehen als interstellare Sensation durch: Während Serien-Größen wie Mace Windu oder Anakin Skywalker durch Abwesenheit glänzen, erlebt Ihr die Klonkriege aus Sicht einer republikanischen Spezialeinheit. Angelegt zwischen Episode 2 und 3 kämpft sich Euer Klon-Quartett durch insgesamt acht Areale, die sich wiederum in 15 Missionen unterteilen. Auf der virtuellen Marschroute liegen sowohl Fan-Favoriten wie der tropische Wookie-Planet Kashyyyk oder Geonosis als auch völlig neue Schauplätze. Die Einsatzziele fallen ähnlich abwechslungsreich aus: Ob fieses Attentat, Befreiung von Geiseln, Sabotage einer Fabrik oder banale Infiltration – kein Job gleicht dem nächsten.

Trotz der teils komplexen Missionen existieren keine einleitenden Render-



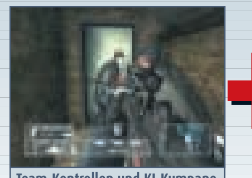

XB Schicker Effekt: Metall-Oberflächen glitzern im Scheinwerferlicht.

sequenzen, vielmehr setzen die Macher auf Schlachtenstimmung à la "Halo". Beim ersten Level hocken wir beispielsweise mitsamt Kameraden in einem Landungsschiff: Während Senator Palpatine via Videoübertragung sämtliche Primärziele erklärt, rauschen am Fenster die Baumriesen von Kashyyyk vorbei. Wenige Sekunden später befinden wir uns am Absetzpunkt – jetzt bricht die Hölle los! Denn der Wookie-Planet wurde von


XB Gutes Auge: Die KI-Mitstreiter agieren auch ohne Euer Zutun recht clever und schießen Feinde frühzeitig ab.

## Videospiel-Mathematik für Fortgeschrittene

**Warum die Rechnung von "Republic Commando" einfach aufgehen muss**


Team-Kontrollen und KI-Kumpane gab's auch bei "Rainbow Six 3".

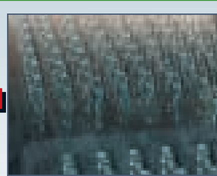
+


Der Helm-Visor stammt eindeutig aus Nintendos "Metroid Prime".

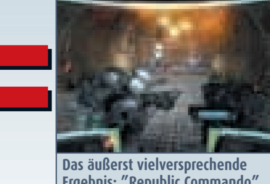
+

Aliens und furiose Schlachten-Atmosphäre? Na klar: "Halo".

+

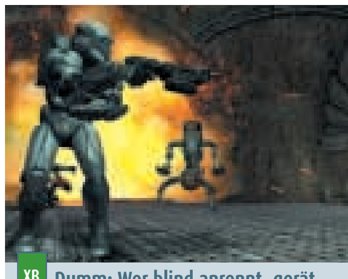

Die "Star Wars"-Lizenz gibt den Zutaten schließlich einen Rahmen.

=

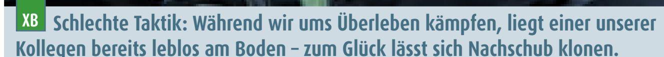

Das äußerst vielversprechende Ergebnis: "Republic Commando".



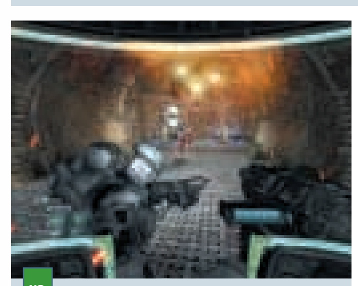


XB Dumm: Wer blind anrennt, gerät schnell in einen Droiden-Hinterhalt.



XB Schlechte Taktik: Während wir ums Überleben kämpfen, liegt einer unserer Kollegen bereits leblos am Boden – zum Glück lässt sich Nachschub klonen.



XB Teamwork: Hier geben wir einem Klon-Kumpel (links im Bild) Feuerschutz.



XB Zähe Biester: Gegen diese grünen Frosch-Monster hilft nur Dauerfeuer.



XB Da staunen die Kollegen: Solche Hologramme übermitteln Missionziele oder zeigen Euch an, welche Teamorder Ihr an Ort und Stelle ausführen könnt.

grunzenden Repitilien-Aliens überrannt, die offensichtlich auch auf Klonkrieger nicht gut zu sprechen sind – mitgebrachte Kampf-Droiden verschärfen die Lage zusätzlich. Nur gut, dass jeder Commando ein Hightech-Gewehr namens DC-17m trägt: Die Allround-Wumme spuckt im Standard-Modus gleißende Laser-Salven und lässt sich auf Knopfdruck gar in Granatwerfer oder Sniper-Knarre umbauen. Ferner greifen Eure Ego-Kampfmaschinen auf handliche Pistolen sowie EMP-Sprengsätze zurück. Die stärkste Waffe in "Republic Commando" hört jedoch auf den Namen Teamwork: Nur wer seine drei KI-Kumpane clever einsetzt, rettet den eigenen Klonkrieger vorm frühzeitigen Zwangsruhestand.

Wie schon in "Rainbow Six 3" gestaltet sich die Befehlsvergabe ans CPU-Team äußerst simpel: Ein Knopfdruck genügt und schon schwärmen Eure Helfer aus, säubern markierte Bereiche oder gehen zur Defensive über. Komplexere Kommandos lassen sich ebenfalls im Handumdrehen geben: An vorbestimmten Stellen unterbreitet Euch das Spiel nämlich per Hologramm-Darstellung, welche Aktion hier sinnvoll wäre. Vor verschlossenen Toren gibt's etwa eine Präsentation, die Eure drei Mitstreiter beim Legen von Sprengsätzen zeigt. An erhöhten Positionen wird hingegen eine Scharfschützen-Animation vorgeführt – so einfach kann das Offiziersleben sein. Damit Ihr bei derartigen Räumaktionen die Übersicht behaltet, wird sowohl die Lebensenergie als auch der Standort jedes Kollegen stets aufs Helm-Display Eures Recken projeziert. Munitionsanzeiger existieren hingegen keine, den Patronenstand müsst Ihr am Schaft ablesen.

## Krieg der Konsolen

Obschon "Republic Commando" für Coop-Modi geradezu prädestiniert wäre, will LucasArts auf einen kollegialen Mehrspieler-Part verzichten. Nichtsdestotrotz freuen sich Xbox-Live-Jünger auf brandheiße Online-Gefechte mit bis zu 16 menschlichen Teilnehmern: Von 'Deathmatch' über 'Team-Deathmatch' bis hin zu 'Capture the Flag' reicht die Palette. Nimmt man die von uns begutachtete Preview-Fassung als Maßstab, dürfte jedoch bereits die Solo-Kampagne für Furore sorgen: Schicke Optik, clevere Team-Kontrollen sowie packende Shooter-Action katapultieren "Star Wars: Republic Commando" in die oberen Ränge unserer 'Darauf freuen sich MAN!AC-Redakteure'-Liste – spätestens auf der E3 Anfang Mai gibt's spielbaren Nachschub. *tk*

### Star Wars: Republic Commando

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

**Xbox**

| | |
|---|---|
| Entwickler: | LucasArts, USA |
| Hersteller: | LucasArts |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | 4. Quartal 2004 |

**Man nehme grimmige Team-Action, würze diese mit einer Prise Taktik und heraus kommt der Traum jedes "Star Wars"-Fans.**

**Playstation 2-Alternative**

PS2-Schützen mit SciFi-Vorliebe warten gespannt auf die Online-Kriegerei **Star Wars: Battlefront** – im Herbst geht's los.

**Gamecube-Alternative**

Düstere Zukunft: Cube-Generäle warten verzweifelt auf die Ankündigung eines Team-Shooters – vielleicht bringt die E3 Nachschub.

# Verbünde dich mit der Dunkelheit









ELITE

OXM: 92 %

„Splinter Cell: Pandora Tomorrow ist der absolute Oberhammer…"




GameStar: 92 %

„Pandora Tomorrow ist ein absoluter Pflichtkauf!" – Patrick Hartmann








GamePro: 92 %

„Schöner, spannender, dynamischer… einfach großartig!" – Henry Ernst

## Ein neues Zeitalter der Stealth-Action










GAME BOY ADVANCE








TOM CLANCY'S



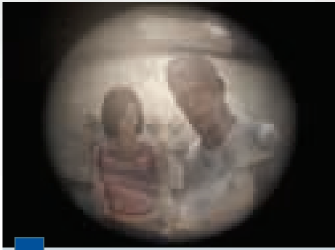
Playstation 2 · Xbox



# Silent Hill 4: The Room

**MAN!AC wagt sich in Henry Townshends verfluchtes Apartment – und kehrt lebend mit ersten Spieleindrücken zurück.**





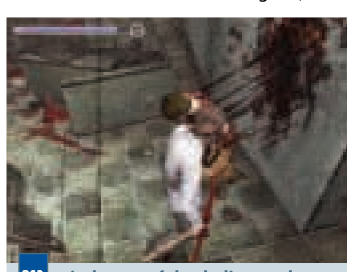
PS2 Eure Wohnungstür ist mit Ketten verrammelt, allein der Spion bietet Kontakt zur Außenwelt.

Eine kleine 4-Zimmer-Wohnung inmitten einer pulsierenden Stadt: Das Wohnzimmer mit Kochbereich, der Schlafraum, das Bad und die winzige Abstellkammer sind Henrys anheimelndes Refugium. Bis ihn eines Nachts ein grässlicher Albtraum aus der vertrauten Realität reißt.
Wie in Trance wandert der junge Mann durch sein blutverschmiertes und völlig verdrecktes Apartment. Ein abscheuliches Stöhnen lenkt seine Aufmerksamkeit auf eine Wand, die sich plötzlich in eine Pudding-artige Masse verwandelt und einen entsetzlich enstellten menschlichen Körper ausspuckt.

## Alles nur geträumt?

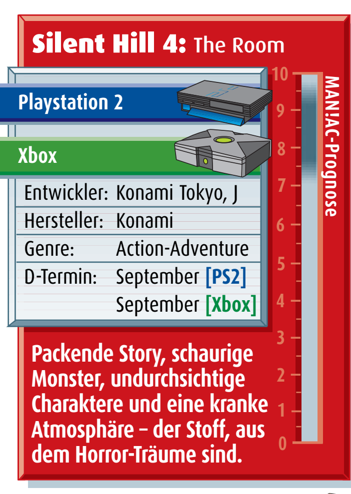
Schweißgebadet schlägt der "Silent Hill 4"-Protagonist die Augen auf – Gott sei Dank, nur ein Traum! Aus der Ego-Perspektive dirigiert Ihr Euer Alter Ego durch das Zimmer, nichts deutet auf etwas Übersinnliches hin. Auf einmal klingelt das Telefon und eine blecherne Stimme schreit nach Hilfe – eigentlich unmöglich, schließlich starrt Ihr auf das abgetrennte Ende des Anschlusskabels...
Ab diesem Zeitpunkt bricht das Grauen über Henry Townshend herein: Nach und nach öffnen sich in seinem Quartier Tore, die in grauenhafte Welten führen. Flucht scheint unmöglich, die Wohnungstüre ist mit massiven Ketten gesichert – lediglich unter dem Rahmen durchgeschobene Nachrichten und der Spion bieten Kontakt nach außen. Ihr müsst also wohl oder übel durch die Dimensionstunnel in den Wänden kriechen.
Bei unserem ersten Probespiel erkunden wir sodann einen mehrstöckigen Gefangenenturm wie gewohnt aus stetig wechselnden Kameraperspektiven. In dem schaurigen Gemäuer wimmelt es von höllischen Kreaturen: Vom zweiköpfigen, fellbesetzten Geist über Troll-ähnliche Riesen bis hin zu aus dem Boden wachsenden Tentakeln reicht das Gruselkabinett. Doch ausschließliches Ballern und Schlagen führt nicht zum Erfolg: Es wollen via Hebelkraft, Karteneinsatz und Kombinationsgabe die einzelnen Etagen korrekt ausgerichtet werden, um schlussendlich in der versteckten Folterkammer der Anlage zu landen. In weiteren Abschnitten schlurfen wir durch einen nebligen Park am Ufer des aus Teil 2 bekannten Sees entlang, stets auf der Hut vor schießenden Feinden und aufdringlichen Zombie-Hunden.
In puncto Story hüllt sich Konami weiterhin in Schweigen, im Gefangenenturm stoßen wir jedoch auf den eingesperrten Wärter Walter Sullivan – bekannt als brutaler Kindermörder aus "Silent Hill 2". Außerdem ist Henry nicht immer allein unterwegs: In mindestens einer Mission begleitet Nachbarin Cynthia Euer Alter Ego.
Fazit unseres ersten Ausflugs: "Silent Hill 4: The Room" spielt sich gewohnt flüssig und die nebulöse Geschichte scheint einige deftige Überraschungen parat zu halten. *os*

PS2 Romantischer Spaziergang im Park à la "Silent Hill": Beschützt Eure hübsche Begleitung Cynthia vor den mordlüsternen siamesischen Zwillingen.



PS2 Mit dem Kopf durch die Wand: Immer wieder schlüpfen höllische Kreaturen durch das Mauerwerk.

PS2 Der rettende Tunnel zurück ins Apartment: In Eurer Wohnung füllt sich Eure Energieleiste kontinuierlich.




**Gamecube-Alternative**

"Silent Hill" bleibt Nintendo-Konsolen weiterhin fern: Mehr als adäquaten Ersatz bietet jedoch das Gamecube-exklusive **Resident Evil 4**.




## MISSION: ÜBERLEBEN

Endlich wird das Geheimnis Samus Arans erster Mission gelüftet! Schieß' dir den Weg durch die labyrinthartigen Höhlen des Planeten Zebes und befreie das Universum von der tödlichen Bedrohung der Metroids. Bist du stark genug, diese Mission zu bestehen?

METROID ZERO MISSION
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de

# The Getaway 2

## Beim zweiten Versuch wird alles besser: Das umstrittenste aller Gangster-Dramen feiert sein mit Spannung erwartetes Comeback – hält Sony diesmal seine Versprechen?

Für die einen ist es der schäbigste "GTA"-Abklatsch, für die anderen das coolste Videospiel der Welt: Kaum ein Titel spaltet die Zocker-Gemeinde so stark wie "The Getaway". Obgleich der PS2-Thriller von seriösen Fachmagazinen mit mäßigen Wertungen bedacht wurde (siehe auch Kasten), klingelten bei Publisher Sony die Kassen – über drei Millionen Exemplare des Titels wanderten über internationale Ladentheken. Kein Wunder also, dass nun eine unvermeidbare Fortsetzung in den Startlöchern steht – dringend notwendige Verbesserungen inklusive.



PS2 Gaunerei im Untergund: Die düstere Kanalisation von London muss als Schauplatz für diverse Missionen herhalten. Bilder vom voll funktionstüchtigen U-Bahn-Netzwerk gibt's unterdessen leider noch keine.

### Ausgebaute Stärken

Ungeachtet vieler Gerüchte spielt auch Teil 2 der Banditen-Simulation ausschließlich in Englands Hauptstadt: "Der Fokus war immer die Londoner City, wir kennen diese Gegend wie unsere Westentasche. Es macht keinen Sinn, irgendwelche Vororte zu integrieren", stellt Naresh Hirani von Studio Soho klar. Allerdings erstrahlen die sattsam bekannten Areale in aufpoliertem Glanz: Detailliertere Texturen, frische Gebäude sowie mehr Bewegungsfreiheit stehen auf dem Entwicklungsplan. Besonders imposant: Die fleißigen Macher integrieren ein voll funktionstüchtiges Digi-Abbild des U-Bahn-Systems – per Metro lassen sich einige Auftragsziele leichter erreichen als am Steuer einer Polygon-Karre. Letztere Vehikel kommen hingegen mit völlig überarbeiteter Fahrdynamik respektive in noch größerer Lizenz-Vielfalt daher. Euren Orientierungssinn stellen die Rasereien unterm Big Ben jedoch weiterhin auf eine harte Probe, denn Bildschirmanzeigen oder gar Zielpfeile müssen abermals draußen bleiben – wenigstens werden neuerdings die jeweiligen Straßennamen während der Durchfahrt eingeblendet.

Wie bereits im kontroversen Vorläufer erfordert ein Großteil der Missionen nicht nur Geschick am Steuer, sondern auch am Pistolen-Abzug. Die entsprechenden Per-Pedes-Schießereien bekamen eine (dringend nötige) Generalüberholung verpasst: Director Hirani spricht nunmehr von "punktgenauer Kontrolle über die Spielfiguren". Ferner freuen sich Action-Liebhaber über ein ganzes Füllhorn an frischen Bewegungs-Möglichkeiten: Ob kontextsensitives Spezialmanöver, "Splinter Cell"-inspiriertes Schleichen oder akrobatische Kletter-Passage – jede noch so komplizierte Turnerei soll intuitiv von der Pad-Hand gehen. Übrigens: Die lächerliche Energie-Auffrischung durch an die Wand Lehnen entfällt



PS2 Gleich knacken die Knochen: Wer sich lautlos anschleicht, kann seinen Widersacher von hinten mundtot machen.

PS2 Intelligenzspritze: Die Bullerei agiert nun im Team und rennt nicht mehr blindwütig an – ein Atmosphäre-Plus.



PS2 Duell im Morgengrauen: Bei der Flucht über die Dächer müsst Ihr nicht nur Eure Verfolger abschütteln, sondern auch noch Klettereinlagen bewältigen.



PS2 Karambolage: Auch im Billard-Salon muss Eddie seinen Mann stehen.

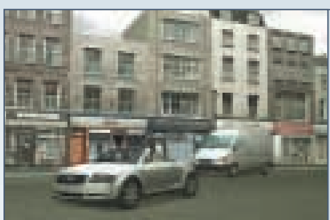


PS2 Imposant: Die Schauplätze glänzen durch enorme Detailfülle.

### ▪ ▪ ▪ Wunsch und Wirklichkeit ▪ ▪ ▪

**Warum der Hype um "The Getaway" nach hinten losging**

Immer dieselbe Leier: Kündigt ein Hardware-Hersteller seine nächste Konsolengeneration an, werden Spielbilder von unglaublicher Güte präsentiert. Im Falle von "The Getaway" tat Sony sich mit dieser Taktik keinen Gefallen: Bereits zum Europa-Start der PS2 geplant bzw. mit utopischen Highres-Screenshots flankiert, verschwand die Crime-Sim bald wieder in der Versenkung – nur um drei Jahre später tatsächlich veröffentlicht zu werden. Mit den ersten Ankündigungen hatte das Millionen-Projekt schlussendlich jedoch wenig gemein: Unzählige Bugs sowie krude Kontrollen brandmarkten "The Getaway" mit dem Titel 'Enttäuschung des Jahres'. Hoffentlich kann Teil 2 diese Scharte auswetzen – wir sind gespannt!





Der ernüchternde Vergleich: Während die ehedem veröffentlichten Highres-Bilder (links) auf eine neue Grafik-Dimension hindeuteten, enttäuschte das fertige Ergebnis (rechts) mit grober Durchschnitts-Optik.

PS2 Rabatz am Schrottplatz: In dieser Szene flüchtet Eddie vor den Spezialeinheiten der Polizei – was hat unser Held eigentlich verbrochen?

zum Glück, stattdessen gibt's jetzt genreübliche Heiltränke.

## Englands neue Helden

Erinnert Ihr Euch noch an die "The Getaway"-Streithähne Hammond und Carter? Wenn ja, dann vergesst die beiden gleich wieder. Das Sequel beginnt nämlich zwei Jahre nach den Geschehnissen aus Teil 1 und enthält ausschließlich frische Gesichter – klarer kann man sich als Entwickler nicht von der mauen Vergangenheit distanzieren. Eine weitere Überraschung: Die verzwickte Gangster-und-Kanonen-Story wird heuer gleich aus mehreren Blickwinkeln erzählt. Ihr schlüpft also in die Klamotten diverser Charaktere und kommt erst langsam hinter alle Facetten des Plots – Spannung garantiert! Der einzige bislang bestätigte Protagonist hört indes auf den Namen Eddie O'Connor: Seines Zeichens Amateur-Boxer, verdient der bärbeißige Kahlschädel als Türsteher und Miet-Schläger zusätzlich Taschengeld. Dumm nur, dass Klein Eddie bei einem banalen Prügel-Job zwischen die Fronten von Gangster-Organisationen gerät – nun müsst Ihr die Suppe auslöffeln.

Auch wenn sich Sony in puncto Enthüllungen mit Blick auf die kommende E3 noch zurückhält, deuten alle Fakten auf eine Spielspaß-Steigerung hin. MAN!AC steht blumigen Versprechungen jedoch skeptisch gegenüber: Wir glauben erst an die Qualitäten von "The Getaway 2", wenn eine spielbare Fassung solche Schlüsse rechtfertigt – schön wär's allemal! *tk*



PS2 Dunkle Gestalt: Eddie fühlt sich auch in der Kanalisation wohl.

### The Getaway 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

**Playstation 2**

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Sony, England |
| Hersteller: | Sony |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | 4. Quartal |

**Bessere Optik, bessere Grafik, bessere Story? Wenn's klappt, erwartet uns ein heißer Kandidat auf den Gauner-Thron.**

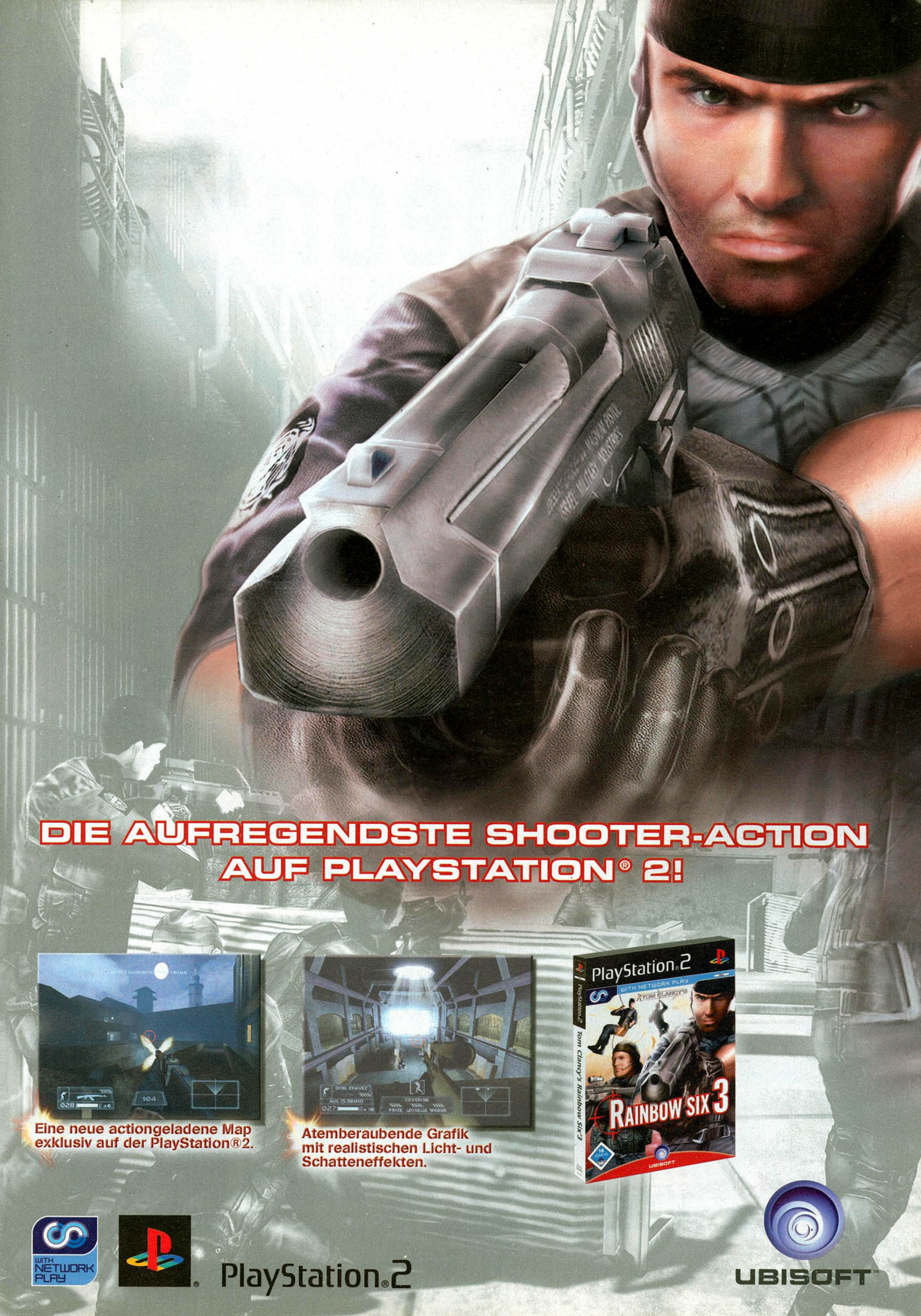
**Xbox-Alternative**

Eine Stadt im Fegefeuer: Xbox-Aktionisten interessieren sich brennend für LucasArts' **Mercenarie**s (siehe Preview auf Seite 36).

**Gamecube-Alternative**

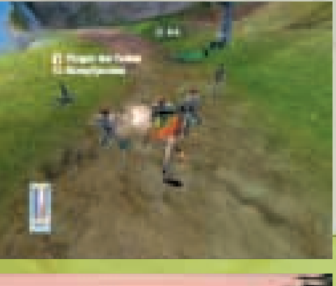
Sorry, liebe Gamecube-Besitzer! Ein "GTA"-Verschnitt wird in absehbarer Zeit nicht für Nintendos Würfel erscheinen.

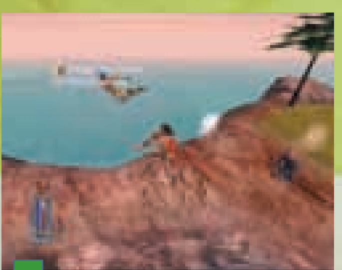

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX® 3
Benutze ein Arsenal von über 30 hochmodernen, realistischen Waffen.
Spiele mit 6 Spielern Online oder zu zweit per Split-Screen.
Übernimm die Kontrolle über eine Spezialeinheit und kontrolliere dein Elite-Team mit Sprachbefehlen.
www.rainbowsix.de


DIE AUFREGENDSTE SHOOTER-ACTION
AUF PLAYSTATION® 2!
Eine neue actiongeladene Map
exklusiv auf der PlayStation®2.
Atemberaubende Grafik
mit realistischen Licht- und
Schatteneffekten.
PlayStation 2
WITH NETWORK PLAY
TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX 3
Tom Clancy's Rainbow Six 3
UBISOFT
WITH NETWORK PLAY
PlayStation®2
UBISOFT

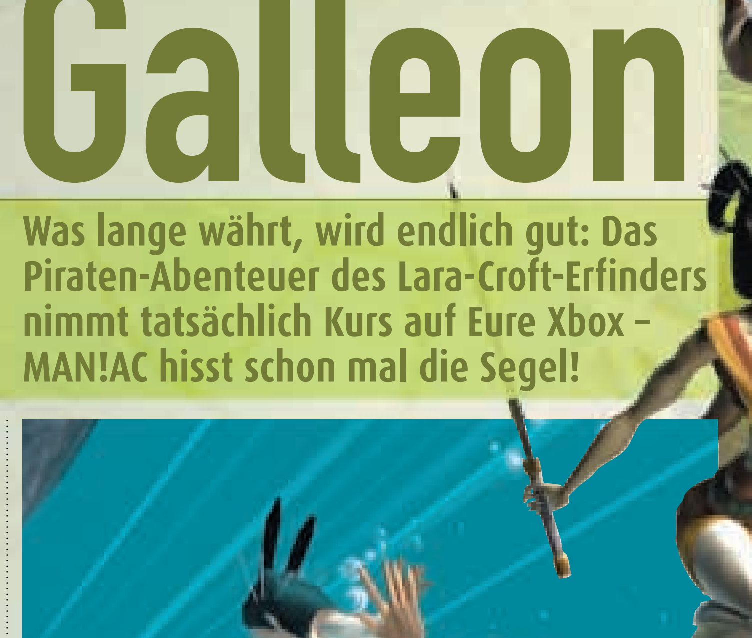
# Galleon

**Was lange währt, wird endlich gut: Das Piraten-Abenteuer des Lara-Croft-Erfinders nimmt tatsächlich Kurs auf Eure Xbox – MAN!AC hisst schon mal die Segel!**





XB Keine Gnade: Aufmüpfige Feinde schmeißt Rhama in den Abgrund.



XB Techtelmechtel unter Wasser: Damit Rhama nicht ertrinkt, kann er sich Mihoko als lebende Sauerstoff-Flasche ranholen – ein Schelm, wer Böses dabei denkt.

XB Vielen Dank: Faith öffnet Euch mit ihren Zauberkräften magische Türen.

Kann ein Videospiel nach knapp sechs Jahren Entwicklungszeit (siehe Kasten) noch mit aktueller Software mithalten? Steht "Galleon" wirklich bald in den Läden? Oder endet das Mammutprojekt im längst erwarteten Desaster? All diese brenzligen Fragen sollte ein Redaktionsbesuch von Toby Gard klären. Und tatsächlich: Der legendäre "Tomb Raider"-Urheber präsentierte sich nicht nur in entspannter Feierlaune, sondern hatte zudem die fast finale Version seines inzwischen Xbox-exklusiven Lebenswerks dabei.

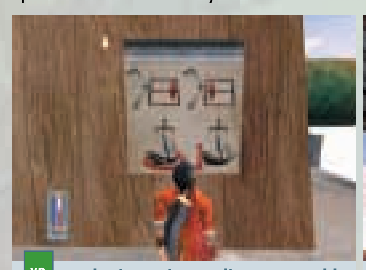
## Herr der sieben Meere

Der beschwingte Plot von "Galleon" versetzt Euch in die Welt der Freibeuter: Protagonist Rhama Sabrier, seines Zeichens lebenslustiger Schaluppen-Kapitän, strandet durch Zufall auf der Insel Akbah. In den Randgewässern des Eilands wurde ein mysteriöses Geisterschiff voller magischer Kräuter entdeckt – doch schon das Wissen über die Existenz der Zauber-Kräuter verstrickt Euren Recken ins Abenteuer seines Lebens...

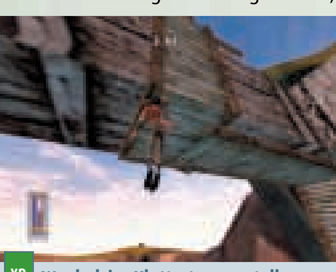
Ihr bugsiert den sympathischen Freibeuter fortan aus der Verfolgerperspektive über sechs idyllische Karibik-Atolle. Dem zwangsläufigen Vergleich mit der letzten "Tomb Raider"-Inkarnation hält "Galleon" besonders in puncto Kontrollen locker stand: Statt sich wie Lara Croft störrisch gegen Pad-Kommandos zu wehren, hört Rhama brav auf jedwede Steuerungs-Befehle. Ihr kontrolliert den Protagonisten nämlich nicht direkt, sondern dreht per linkem Stick die Kamera-Ansicht und zeigt Eurem Abenteurer so das gewünschte Laufziel – jetzt nur noch den Knüppel nach vorne drücken, schon spaziert Rhama schnurstracks in die vorgegebene Richtung. Was in den ersten Spielminuten noch Eingewöhnung bedarf, entpuppt sich wenig später als ebenso innovative wie präzise Spielmechanik: Dann spurtet Ihr mit der Leichtigkeit eines Seiltänzers über handbreite Balken, erklimmt senkrechte Abhänge und hechtet wie ein Greifvogel durch die Lüfte. Damit selbst ungeschickte Zocker nicht übermütig ins Verderben rennen, teilt sich Rhamas Fortbewegung grob in zwei Bereiche: 'blitzschnell, aber riskant' sowie 'absturzsicher, aber gemächlich' – die analoge Stick-Abfrage entscheidet, welche Methode Euer Held anwendet.

## Kämpfender Weiberheld

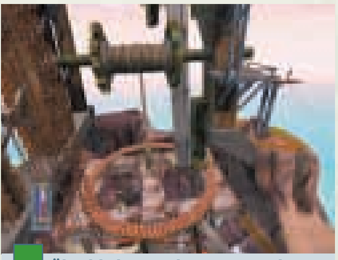
Weil der "Galleon"-Frontmann neben seinen Akrobatik-Fähigkeiten auch noch respektable Flirt-Kenntnisse besitzt, schließen sich ihm bald zwei selbstbewusste Frauenzimmer an: Verfügt Rotschopf Faith über Heil- und Zauberkräfte, teilt die resolute Asia-Schönheit Mihoko lieber Kung-Fu-Tritte aus. Hobby-Machos dürfen den beiden KI-Damen außerdem per Menü simple Befehle à la 'Zieh den Hebel!' oder 'Steig auf meine Schultern!' geben. Fahndet Ihr hingegen nach Schlüssel-Objekten, so kommt Rhamas 'Treasure Sense' zum Einsatz: Dieser siebte Sinn führt Euch durch blinkende Symbole auf die richtige Spur – je näher das gesuchte Objekt, desto roter leuchtet die entsprechende Anzeige. Während zitierte Suchaktionen vorwiegend zum Lösen von Rätseln dienen, muss Rhama bei Kloppereien meist allein seinen Mann stehen: Ob einäugige Seemänner, gehörnte Riesenkrebse oder grobe Steingolems – an Schurken mangelt's wahrlich nicht. Nur gut, dass Euer Alter Ego einen Kampfkunst-Kurs belegt



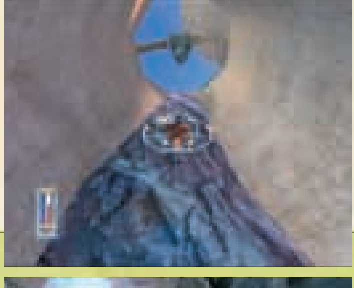
XB Denk-Pirat: Hier studiert Euer Held die Anleitung zu einer Rätsel-Maschine.



XB Waghalsig: Klettertouren stellen Euren Orientierungssinn auf die Probe.



XB Überblick: Aus der Ego-Ansicht sondiert Ihr die komplexen Puzzles.





XB Menschlicher Flipper: Anmutig wie ein Fisch taucht Rhama durchs Meer.



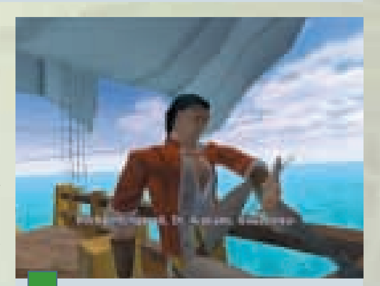

XB Ein Mann im Getümmel: Meist werdet Ihr gleich von mehreren Schurken umzingelt – nur gut, dass Rhama sein treues Schwert dabei hat.

XB Durchhänger: Dieser steinerne Zwischenboss lässt sich nur besiegen, indem Ihr auf seine Schultern klettert und dort mit Eurem Schwert für Kopfschmerzen sorgt.

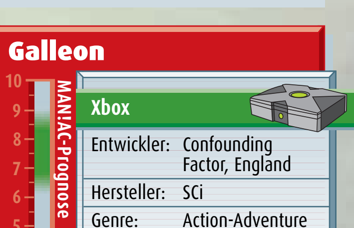
hat: Auf Knopfdruck verteilt Ihr herbe Magentritte sowie krachende Kinnhaken – selbst Spezialmanöver wie etwa eine Schockwelle gehören zum Offensivrepertoire. Im Duell mit riesigen Zwischenbossen kraxelt Käpitan Sabrier schließlich waghalsig auf den Rücken des Opponenten und sticht ihm seinen Krummsäbel in den Schädel – Sindbad lässt grüßen!

## Happy-End mit Tücken

Alle erwähnten Spielspaß-Zutaten können jedoch kaum darüber hinweg täuschen, dass die Polygon-Optik von "Galleon" inzwischen keine Schönheitspreise mehr gewinnt: Da turnen grobschlächtige Figuren durch ebenso karg texturierte Schauplätze – immerhin hat das Seeräuber-Abenteuer bereits sechs Jahre auf dem Buckel. Diesen Technik-Malus macht Toby Gards Karibik-Expedition jedoch durch viel Charme, humorvolle Story, exzellente Kontrollen und nicht zuletzt eine malerische Spielwelt locker wieder wett. Gestandene Adventure-Freunde streichen sich den kommenden Juni ergo ganz dick im Release-Kalender an – denn dann nimmt die Entwicklungs-Odyssee von "Galleon" endlich ihr positives Ende. *tk*



XB Toll: Die deutsche Version trumpft mit professionellen Sprechern auf.



**Galleon**

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

**Xbox**

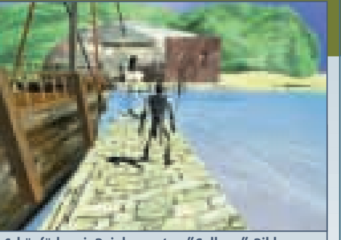
| | |
|---|---|
| Entwickler: | Confounding Factor, England |
| Hersteller: | SCi |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | Juni |

**Rhama statt Lara: verspätetes Piraten-Adventure mit toller Steuerung und viel Forscherfreiraum.**

## ▪ ▪ ▪ Die unendliche Geschichte ▪ ▪ ▪

**Ein chronologischer Rückblick auf die verworrene Entstehung von "Galleon"**

**1997:** Als geistiger Vater von Lara Croft gefeiert, verlässt Toby Gard wegen kreativer Differenzen Core Design. Gemeinsam mit Programmierer Paul Douglas gründet er Confounding Factor.
**1998:** Im folgenden August enthüllen die kreativen Köpfe ihr ambitioniertes Projekt "Galleon". Das Piraten-Adventure soll pünktlich zum Dreamcast-Start in den Läden stehen und "Tomb Raider" als Genre-Referenz ablösen.
**1999:** Nachdem MAN!AC in Ausgabe 01/99 einen ersten Preview-Blick auf "Galleon" geworfen hat, nimmt Publisher Interplay den hoffnungsvollen Titel unter seine Fittiche. Der geplante Release-Termin Ende des Jahres verstreicht jedoch ohne nähere Erläuterungen.
**2000:** Obwohl Chef-Programmierer Paul Douglas überraschend Confounding Factor verlässt, soll "Galleon" nunmehr für alle aktuellen Konsolen erscheinen – selbst eine eventuelle Gamecube-Exklusivität wird nicht mehr ausgeschlossen.
**2001-2002:** Titus übernimmt Interplay und präsentiert auf der E3-Messe in Los Angeles eine Alpha-Fassung des Spiels. Die angereisten MAN!AC-Redakteure können dem ruckeligen Stück Software jedoch nur wenig abgewinnen.
**2003-2004:** "Galleon" befindet sich inzwischen nur noch für Microsofts Xbox in Arbeit. Finanzielle Probleme von Interplay bedeuten aber das zwischenzeitliche Aus für Toby Gards Solodebüt – bis SCi einspringt und sich die Veröffentlichungsrechte sichert. Die nunmehr vier Confounding-Factor-Mitarbeiter (!) stellen "Galleon" fertig – im Juni soll der Titel erscheinen.



Schönfärberei: Bei den ersten "Galleon"-Bildern von 1998 handelte es sich um Render-Studien.

**Playstation 2-Alternative**

PS2-Abenteurer warten mit Spannung auf die nächste **Tomb Raider**-Episode – kann Crystal Dynamics der Dame neues Leben einhauchen?

**Gamecube-Alternative**

Bald ist es soweit: Auf der E3-Messe zeigt Nintendo den heiß erwarteten Nachfolger zu **The Legend of Zelda: The Wind Waker.**



# Forgotten Realms

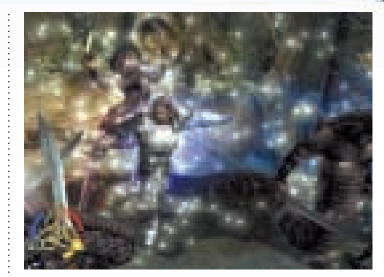
**Atari verfrachtet die klassische Fantasy-Welt "Forgotten Realms" in ein Action-Spektakel mit "Herr der Ringe"-Einschlag.**

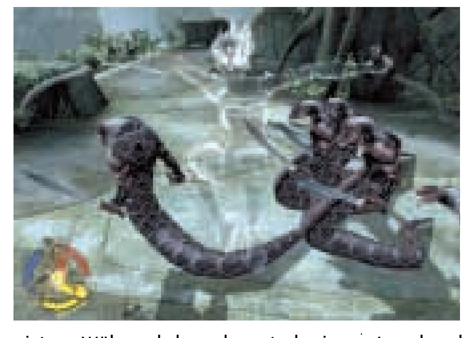
Nachdem die Stormfront Studios ihr Geschick bereits mit RPGs, Sporttiteln und dem actionreichen "Herr der Ringe: Die zwei Türme" bewiesen, wagen sich die Kalifornier nun an eine "Dungeons&Dragons"-Lizenz. Doch statt einer konventiellen Rollenspiel-Variante oder einem "Baldur's Gate"-Plagiat überrascht der Titel mit knallharter Action. Um die Spieler daneben nicht mit einer 08/15-Handlung abzuspeisen, sorgt Autorenlegende R. A. Salvatore höchstpersönlich für eine wendungsreiche Story, die mit vielen Echtzeit-Sequenzen in Szene gesetzt wird.

## Kerker und Drachen

In Eurem dreiköpfigen Trupp bestehend aus Magier, Diebin und Kämpfer wechselt Ihr beliebig Euren Protagonisten. Während der schwertschwingende Gefährte als Mann fürs Grobe herhalten muss, kann die Diebin mit Schatten verschmelzen und Gegner hinterrücks überraschen. Der Zauberer verteilt zwar auch Dresche mit seinem Stock, seine Stärken liegen jedoch im Fernkampf dank magischer Geschosse. Der rasante Spielablauf erinnert frappierend an "Die Zwei Türme": So haut und hackt Ihr Euch in zehn linearen, aber stimmungsvollen Levels durch Scharen von Orks, Schlangenmenschen oder wilden Tieren – allesamt mit verschiedenen Verhaltensweisen und eigenem Sichtkegel. Waffen-Combos und Kampftaktiken sorgen dabei für weitere Abwechslung. Dank ausgefeilter KI unterstützen Euch die beiden CPU-Kameraden tatkräftig: So halten die Kumpanen Euren Rücken frei oder unterstützen Nahkämpfe mit Fernattacken. Besiegte Gegner zahlen sich in Erfahrungspunkten, Gold und neuen Fähigkeiten aus.

Die detailreichen Umgebungen trumpfen bereits mit stabiler Bildrate, passendem Physikmodell und dramatischer Kameraführung auf. Rollenspiel-Veteranen werden in dem actionreichen Gemetzel RPG-typische Spieltiefe vermissen. Der Fokus liegt laut Stormfront-Chef Don Daglow vielmehr auf dem kinoreifen Erlebnis samt stimmiger Präsentation. *ts*





PS2 Nur mit Teamwork lassen sich manche Gegnerhorden besiegen. Die detailreiche Grafik geizt dabei nicht mit hübschen Effekten: So werden Zauber und Schleicheinlagen zum optischen Genuss (links).



**Forgotten Realms**

Playstation 2

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Stormfront, USA |
| Hersteller: | Atari |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | September |

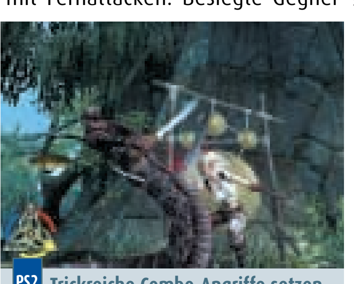
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

**Einsteigerfreundliche und actionreiche Fantasy-Kost in stimmigem 'Forgotten Realms'-Gewand – für RPG-Veteranen aber zu seicht.**

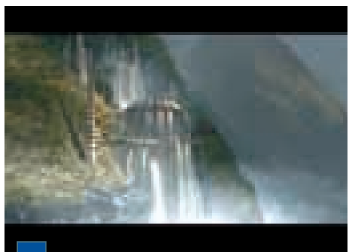
**Xbox-Alternative**
Fantasy-Action und RPG-Einschlag garniert mit einer gehörigen Portion Humor verspricht The Bard's Tale.

**Gamecube-Alternative**
Durstige Würfel-Rollenspieler dürfen sich ebenso auf die Rückkehr mächtiger Barden in **The Bard's Tale** freuen.

PS2 Der Magier rettet seine Gefährten mit einem Schutzzauber.



PS2 Trickreiche Combo-Angriffe setzen auch mächtigen Gegnern schwer zu.



PS2 Die Story wird mit wunderschöner Inszenierung vorangetrieben.


KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
INFILTRATES NINTENDO GAMECUBE SOON.
CLASSIFIED
CONFIDENTIAL
NEW MISSION
Solid Snake erwartet dich: Spiele den mehrfach prämierten Top-Hit jetzt auf NINTENDO GAMECUBE.
Die atemberaubende Story um Metal Gear Solid® wurde mit einer noch brillanteren Grafik und dem spektakulären Gameplay von Metal Gear Solid® 2: Sons of Liberty getunt.
Das Ergebnis: Eine einzigartige Erfahrung.
Also, rein in den Tarnanzug und erlebe das Abenteuer um Metal Gear Solid® in XXL. Stell' dich deinem Schicksal.
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID®
THE TWIN SNAKES
ERHÄLTLICH AB 26. MÄRZ 2004
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Metal Gear Solid® The Twin Snakes™ ©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan.
NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
LICENSED BY Nintendo
NINTENDO GAMECUBE
16+
www.pegi.info

# Red Dead Revolver

## Spiel mir das Lied vom Tod: Rockstars Pferdeoper schickt Euch in den Wilden Westen – MAN!AC wagt einen Proberitt


PS2 Lady Killer: Bei diversen Episoden schlüpft Ihr in die Rolle einer Frau.


XB Aus erhöhter Position lässt sich das Schurkenvolk leichter ausradieren.

Rachegelüste: Dieser humane Urinstinkt diente diversen Videospiel-Antihelden als Motivation für ihre finsteren Taten. Wenn etwa "Max Payne" nach den Mördern seiner Frau fahndet oder "Manhunt"-Glatzkopf James den eitlen Starkweather meuchelt, dann geschieht das aus purer Vergeltung. Ähnlich niedere Gefühle hegt auch der Titelheld von "Red Dead Revolver": Noch im Knabenalter muss Red Harlow mit ansehen, wie räudige Banditen seine Familie erschießen – nur weil sein Vater eine Goldader entdeckte! Kaum erwachsen und zum Kopfgeldjäger gereift, startet Euer Kuhjunge folglich seine persönliche Vendetta gegen die Attentäter.

### Für eine Hand voll Dollar

Spielerisch kommt die Wildwest-Knallerei wie ein historischer Blutsbruder vom oben erwähnten "Max Payne" daher: Euer Desperado lässt sich mit dem linken Analogstick durch die Prärie bugsieren und visiert per rechtem Knüppel dutzende Ganoven an. Ein weiterer Druck auf die Schultertasten schickt schließlich blaue Bohnen auf ihre tödliche Reise. Weil kein aktueller Digi-Recke ohne Zeitlupen-Funktion auskommt, bremst auch Red gerne mal das Spielgeschehen ab: Aktiviert Ihr die so genannte 'Dead Eye'-Option, können rumstehende Bösewichte in aller Ruhe anvisiert werden – wenige Momente später ergießt sich ein wahrer Kugelhagel übers so markierte Feindvolk. Allerdings muss Euer Antiheld mit seiner Spezialfähigkeit haushalten. Denn nur wer fleißig Gangster abmurkst, erhält frische 'Dead Eye'-Energie. Ehrgeizige Pistoleros achten außerdem auf eingeblendete Combo-Anzeiger: Fließband-Treffer werden nämlich mit Punkte-Multiplikatoren sowie Bonus-Zählern belohnt. Letztere gelten in "Red Dead Revolver" als harte Währung, die Ihr vor jedem Level gegen Lebensenergie oder gar dickere Wummen eintauscht.

### Schneller als der Tod

In puncto Waffenarsenal bedienen sich die Entwickler beim Fundus einschlägiger Spaghetti-Streifen: Von Revolvern über Trommelgewehre bis hin zu Dynamitstangen reicht das Offensiv-Repertoire. Ob der historischen Bauart verfügt jedoch keine Polygon-Flinte über neumodischen Schnickschnack wie Zielfernrohr oder Dauerfeuer – im Wilden Westen zählt einzig die Präzision des Schützen. Besonders deutlich wird dies bei 'Showdowns' mit Zwischenbossen: Hier stehen sich zwei Cowboys Auge in Auge zum Duell gegenüber – nur wer schneller zum Halfter greift, entgeht dem bereits geschnitzten Holzsarg. Damit die bleihaltigen Wanderausflüge nicht auf Dauer langweilen, sattelt Red gelegentlich seinen treuen Gaul und galoppiert durch die Steppe: Mal reitet Ihr zum Führerhaus eines rollenden Zugs, mal stoppt Euer Django-Verschnitt eine führerlose Postkutsche. Für weitere Abwechslung sorgen Rückblenden, bei denen Ihr in die Haut von Nebencharakteren schlüpft: Einen späteren Level durchleben Sofa-Revolverhelden beispielsweise aus Sicht von Javier Diego. Der bärtige General steckt gerade mitten


PS2 Großes Kaliber: Mit dem Winchester-Gewehr schießt Ihr Euren Feinden die Hüte vom Kopf.


PS2 Typisches Szenario: Durch die Geisterstadt wabert eine staubige Sandwolke – gleich fallen Schüsse!


PS2 Narben-Joe: Die Bösewichter rekrutieren sich aus berühmt-berüchtigten Wildwest-Klischees.

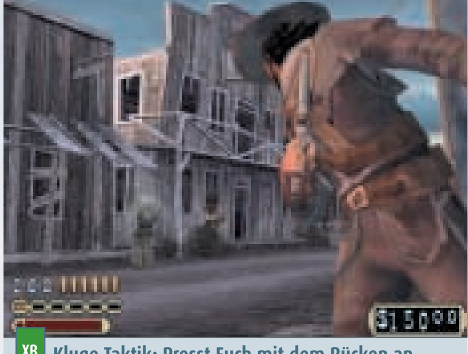



XB Kopf runter! Auf Wunsch geht Red in Abwehrhaltung – hoffentlich hilft's.

PS2 Ein Mann, ein Wille: Falls reguläre Wummen mal nicht ausreichen, klemmt sich Red hinter befestigte Kanonen – hier müsst Ihr eine Dampflok per Beschuss stoppen.



XB Nächster Halt 'Friedhof': Mit Eurem Gaul verfolgt Ihr einen rasenden Zug voller Gangster.



XB Kluge Taktik: Presst Euch mit dem Rücken an Wände und späht so um die nächste Ecke.



PS2 Mann gegen Mann: Die 'Showdown'-Duelle imponieren durch spektakuläre Kameraperspektiven.

im Feuergefecht an der Front zu den Südstaaten. Eure Aufgabe: Markiert per Leuchtpatrone die Geschütze des Feindes, damit Diegos Verbündete ihr Artilleriefeuer konzentrieren können. Welchen Einfluss diese Nebenepisode auf den Rachefeldzug von Hauptheld Red hat, erfahrt Ihr indes erst am Ende des Spiels.

Was sich wie der spielgewordene Traum jedes Genre-Fans anhört, hinterlässt schon in der Beta-Fassung einen enorm spaßigen Eindruck: Stimmungsvoll-staubige Szenarien, atmosphärische Präsentation und schmissige Italo-Mucke machen Rockstars Cowboy-Action zum virtuellen Western der Clint-Eastwood-Klasse. Bis zum Test in der nächsten MAN!AC kramen wir schon mal unsere Lassos raus – Howdy! *tk*

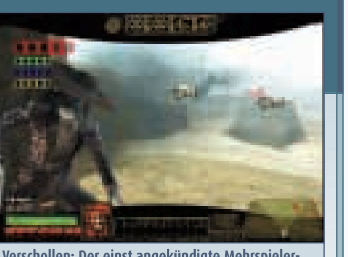
## Wechselhafter Western

**Die verworrene Entstehungsgeschichte von "Red Dead Revolver"**



Verwaschen und chaotisch: So sah "Red Dead Revolver" noch vor einem Jahr aus (siehe MAN!AC 12/03).

Totgesagte leben länger! So auch "Red Dead Revolver": Von vielen Seiten bereits abgeschrieben, kommt die lang verschollene Colt-Schießerei nun tatsächlich unter Rockstar-Flagge in den Handel. Ursprünglich wurde der Titel jedoch anno 2001 von Capcom ins Leben gerufen – als Entwickler suchte man sich die damals noch unabhängigen Angel Studios aus. Doch interne Querelen zwischen Japan-Publisher und US-Machern respektive mäßige Vorab-Berichte seitens der Presse gipfelten im jähen Entwicklungsstopp. Hier trat Rockstar auf den Plan: Der "GTA"-Erfinder kaufte die Angel Studios, taufte sie hernach Rockstar San Diego und übernahm sämtliche Rechte an "Red Dead Revolver" – freilich nicht ohne das fast fertige Spiel noch mal komplett umzukrempeln.



Verschollen: Der einst angekündigte Mehrspieler-Modus wurde über den Haufen geworfen.



### Red Dead Revolver

MAN!AC-Prognose

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2

Xbox

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Rockstar San Diego, USA |
| Hersteller: | Take 2 |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | April [PS2]<br>April [Xbox] |

**Colts und Cowboys: schick gemachte Steppen-Knallerei mit Duellen sowie viel Western-Atmosphäre.**

**Gamecube-Alternative**

Wie immer: Cube-Ballermänner müssen auf Nintendos **Geist** warten – andere Action-Hochkaräter gibt's leider nicht.






XB Ein Mann und seine Maschine: Während Euer KI-Kumpel den Panzer steuert, nehmt Ihr hinter den Kanonen Platz.



PS2 Der Tod kommt von oben: An Bord eines Helikopters lasst Ihr Bomben auf Eure Feinde regnen.



# Mercenaries

## Söldner-Sensation: MAN!AC liegen Geheimdokumente zu LucasArts' brandaktueller Action-Knalltüte vor.

Kaum zu glauben: LucasArts produziert nicht nur Videospiele mit "Star Wars"-Lizenz, sondern sucht stets nach innovativen Neuprojekten. Zu letzterer Gattung gehört das kürzlich enthüllte "Mercenaries": Entwickelt von den "Clone Wars"-Machern Pandemic, schickt Euch die Militär-Ballerei nach Nordkorea. Der Asien-Staat ächzt unter den Folgen eines Regierungsputsches und hat sich binnen weniger Wochen zur rechtsfreien Zone entwickelt – selbst die Blauhelme der Vereinigten Nationen können das Pulverfass nicht bändigen. Kein Wunder also, dass schon bald Privatarmeen ihre besten Männer gen Nordkorea entsenden.

### Allround-Soldat

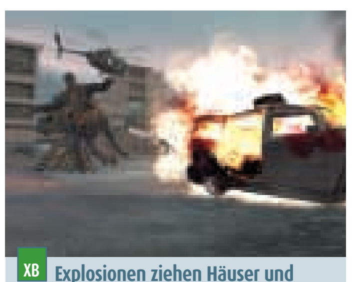
Auch Euer virtuelles Alter Ego gehört solch einer illegalen Söldner-Truppe an: Sucht in deren Auftrag nach den 52 Mitgliedern des Ex-Regimes und verhindert so die Zündung einer Atombombe. Das Kontroverse an der Schurkensuche: Ähnlich wie im Irak-Krieg existiert ein Kartenspiel, auf dem alle Zielpersonen verewigt sind. Repräsentieren niedere Handlanger etwa eine Herz 2, geht der Överbösewicht als Pik Ass durch. Aber keine Angst, "Mercenaries" verkommt deshalb keineswegs zum Skat-Simulator: Vielmehr wirkt das Shooter-Treiben wie eine Schlachtfeld-Variante von "GTA". Ihr steuert Euren Recken nämlich nicht durch lineare Levels, sondern wandert frei in einer riesigen Stadtkulisse umher. Faule Soldaten halten dabei Ausschau nach verwaisten Vehikeln: Egal ob Sowjet-Panzer, Hummer-Jeep oder Helikopter – was führerlos rumsteht, lässt sich auf Knopfdruck entern. Weil jedoch kein Pilot gern einsam stirbt, warten am Straßenrand hilfsbereite Freischärler: Gegen einen Dollar-Obolus springen die KI-Kämpfer an Bord Eures Fahrzeugs, ballern selbsttätig auf etwaige Widerständler und folgen Euch zum Missionsziel. Letzteres hängt im Übrigen von Eurer Gesinnung ab: Wollt Ihr der UN helfen, für die Russen arbeiten oder lieber chinesische Generäle glücklich machen? Doch Vorsicht: Jede Untat verändert sowohl das Gleichgewicht der Kräfte als auch die Reputation Eures Söldners – entsprechend verhalten sich dann auch die CPU-Militärs. Wundert Euch also nicht, wenn die Kommunisten einen Anschlag auf ihr Hauptquartier mit späteren Rache-Akten beantworten – wie man in den "Mercenaries"-Wald ruft, so schallt es eben heraus!



PS2 Authentisch: Durch Farbfilter und zahlreiche Partikeleffekte erzeugt "Mercenaries" schon in der frühen Preview-Version mächtig Schlachten-Stimmung.

### Bomben per Post

Weil Geld die Welt regiert, muss Euer Heroe zudem aufs Bankkonto achten: Mit schnödem Mammon lassen sich frische Mitstreiter rekrutieren, Waffen kaufen und sogar Luftschläge bestellen. Letztgenanntes Feature spielt in Massenschlachten schon mal das Zünglein an der Waage: Eben noch eingekesselt, markiert Euer Rambo-Verschnitt plötzlich einen feindlichen Bunker und freut sich über den folgenden Napalm-Regen. *tk*



XB Explosionen ziehen Häuser und umstehende Söldner in Mitleidenschaft.

**Mercenaries**

Playstation 2
Xbox

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Pandemic, USA |
| Hersteller: | LucasArts |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | 4. Quartal [PS2] |
| | 4. Quartal [Xbox] |

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

**Ein Hauch von Freiheit: technisch kompetentes Action-Feuerwerk mit "GTA"-Anleihen vor brisantem Hintergrund.**

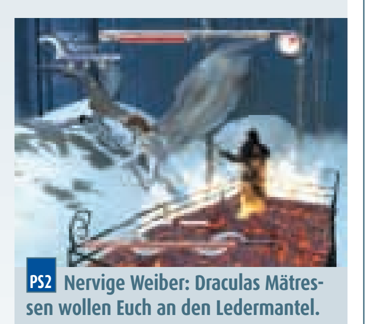
**Gamecube-Alternative**

Schlechte Zeiten für Cube-Söldner: Außer einer eventuellen Fortsetzung von **Freedom Fighters** steht kein Action-Spektakel an.

# Van Helsing


XB Dickes Rohr: Im späteren Verlauf findet Herr Helsing solch schlagkräftige Wummen wie diese Energie-Kanone – allerdings ballert das Mega-Geschütz recht träge.

Kein Hollywood-Blockbuster ohne passende Versoftung: Frei nach dieser Prämisse werkelt Vivendi an einem Action-Titel zum Monster-Epos "Van Helsing". Ihr schlüpft dabei in die Fußstapfen des virtuellen Hugh Jackman und tretet gegen unzählige Höllenkreaturen an. Von den festen Kameraperspektiven über die Waffenauswahl bis hin zum Kreaturen-Design erinnert der Titel frappierend an Capcoms "Devil May Cry" – beileibe kein falsches Vorbild. Nichtsdestotrotz versprüht das Gemetzel dank cooler Lizenz, dezentem Adventure-Einschlag sowie namhaften Oberbösewichtern seinen ganz eigenen Charme. Wer wollte nicht schon mal nacheinander gegen Dracula, den Wolfsmenschen, Frankensteins Monster und Mr. Hyde antreten?


PS2 Nervige Weiber: Draculas Mätressen wollen Euch an den Ledermantel.

## Van Helsing

Playstation 2

Xbox

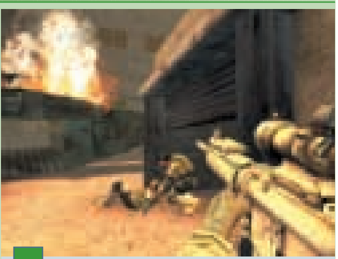
| | |
|---|---|
| Entwickler: | Saffire, USA |
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | Mai [PS2] |
| | Mai [Xbox] |

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

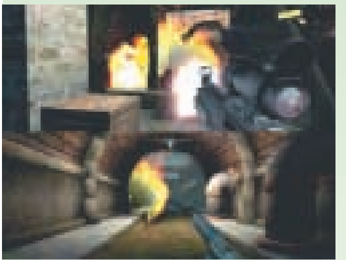
**Dante Helsing: schamloses "Devil May Cry"-Plagiat mit cooler Monster-Lizenz, ordentlicher Technik und netten Ideen – spaßig!**

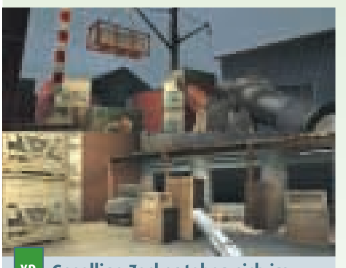
# Shadow Ops: Red Mercury


XB Schützenfest: Die Massengefechte sorgen für echtes 'Mittendrin'-Gefühl.


XB Mitgefühl: Die KI-Soldaten helfen ihren verwundeten Kollegen.

Atari springt auf den "Medal of Honor"-Zug: Die von den Zombie Studios entwickelte Ego-Schießerei "Shadow Ops: Red Mercury" erinnert nämlich frappierend an Electronic Arts' Historien-Ballerei. Eine Prise Tom Clancy kommt auch noch zum Action-Cocktail hinzu: Ihr schlüpft nämlich in die Uniform eines Elitesoldaten, der gegen grundböse Terroristen antritt. Der Spielverlauf verläuft in jeder der insgesamt 20 Solo-Missionen ähnlich: Rennt durch lineare Schauplätze, schießt sämtliche Schurken über den Haufen und nutzt fleißig die linke Schultertaste. Letztere dient als ultimativer Versteck-Knopf: So lehnt sich Euer Recke vorsichtig um Ecken und nimmt anrückendes Feindvolk aufs Korn.
Unsere Probe-Einsätze mit einer fortgeschrittenen Preview-Fassung sorgten für erhöhten Adrenalinspiegel: Realistische Schauplätze, blökende KI-Mitstreiter und nicht zuletzt der grandiose Surround-Sound machen "Shadow Ops" zur absoluten Atmosphäre-Granate. An Gegnerverhalten wie Waffen-Balance muss indes noch ausgiebig gefeilt werden. Nichtsdestotrotz freuen sich Genre-Anhänger auf eine durchaus hochwertige "Halo 2"-Ersatzdroge.




XB Gesellige Zocker toben sich im Splitscreen oder über Xbox Live aus.



## Shadow Ops: Red Mercury

Xbox

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Zombie, USA |
| Hersteller: | Atari |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | Juni |

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

**Da bebt die Erde: rabiater Antiterror-Shooter mit effektiver Klangkulisse und atmosphärischen Missionen.**



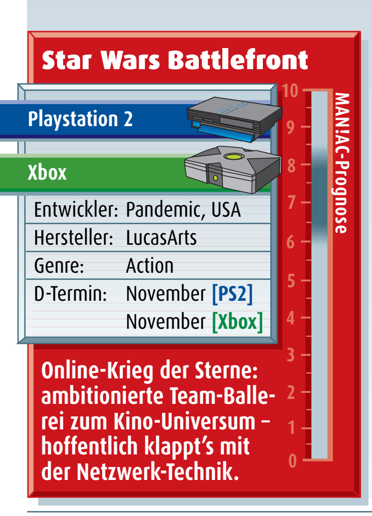
## SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ **Publisher wechsel dich:** Square-Enix beglückt scheinbar jeden Hersteller mit einem Titel, als nächstes ist Take 2 dran – die "GTA"- und "Mafia"-Schmiede erhielt die europäischen Vertriebsrechte zum actionlastigen "Drakengard", das voraussichtlich im Herbst erscheint. +++ **SciFi-Umschwung:** Nachdem Avalon Interactive nur ein kurzes Gastspiel auf dem deutschen Markt gab, erscheint der Endzeit-"Baldur's Gate"-Cousin "Fallout: Brotherhood of Steel"nun im April über Take 2. +++ **Fortsetzungswut:** Hüpfspieler werden von Sony zur Weihnachtszeit gleich dreifach beschert. "Sly Raccoon" geht in die zweite Runde, bei "Jak and Daxter" sowie "Ratchet & Clank" steht ein dritter Teil an – die Insomniac-Entwicklung verspricht gar Online-Spielmodi. +++ **Prügelpause:** Die derzeit "Dead or Alive Ultimate" betitelte Online-Auflage von Tecmos reizvoller Beat'em-Up-Serie verzögert sich zwecks Optimierung auf mindestens Sommer. +++ **Der Ball ist rund:** Nach langem Schweigen bestätigt nun Konami eine Xbox-Umsetzung ihrer hochgelobten "Pro Evolution Soccer"-Kickerei. Im 4. Quartal ist es soweit, zu potenzieller Xbox-Live-Unterstützung wurde offiziell noch nichts gesagt. +++ **Immer links herum:** Codemasters beschert seiner komplexen Rennsport-Simulation "Indy Racing League" ein 2005er-Update – ab Sommer dürfen sowohl Xbox- als auch PS2-Raser auch online in Ovalen Gas geben. +++ **Pferdekopf inklusive?** Software-Gigant Electronic Arts sicherte sich eine weitere hochkarätige Lizenz. Auf Basis der "Pate"-Filmtrilogie wird ein Spiel entwickelt. +++ **Abenteuerflaute:** Noch bevor eine Konsolenumsetzung überhaupt offiziell bestätigt wurde, sind Adventure-Fans um eine Hoffnung ärmer: LucasArts stellte die Arbeit am sehnsüchtig erwarteten "Sam & Max 2" angesichts angeblich mangelnder Absatzchancen kurz vor Fertigstellung ein. +++ **Filmfreunde-Freude:** Die bislang nur für PC erschienene "Tron 2.0"-Fortsetzung des Kultstreifens erscheint im Herbst für die Xbox. +++ **Alte Namen leben länger:** Bei Atari wird an einem neuen "Test Drive"-Teil namens "Cross-Town" gewerkelt, während Namco sein "Tekken 5" nun angeblich mehr am Sega-Konkurrenten "Virtua Fighter 4" orientiert. Die ebenfalls anstehende nächste "Mortal Kombat"-Folge bleibt dagegen wohl blutig wie eh und je. +++ **Pausenfüller:** Die Wartezeit bis zum echten "Gran Turismo 4" wird nun auch in Europa mit einer Veröffentlichung der "Prologue"-Fassung überbrückt. Extra für das PAL-Territorium sollen ein Grußwort von Polyphony-Chef Kazunori Yamauchi und eine 'Making of'-DVD das Demo aufmotzen. +++ **Retro-Retter:** C64-Ikone Archer MacLean bastelt an einem "Dropzone"-Nachfolger.

# Star Wars Battlefront

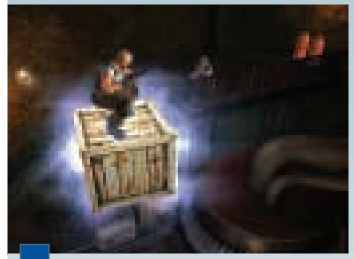
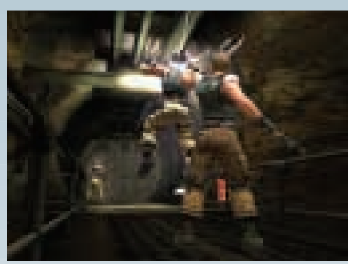



PS2 PS2-Scharmützel auf Endor: Während das Rebellen-Team den Rückzug antritt (links), nehmen die Sturmtruppen unschuldige Ewoks ins Visier (rechts).



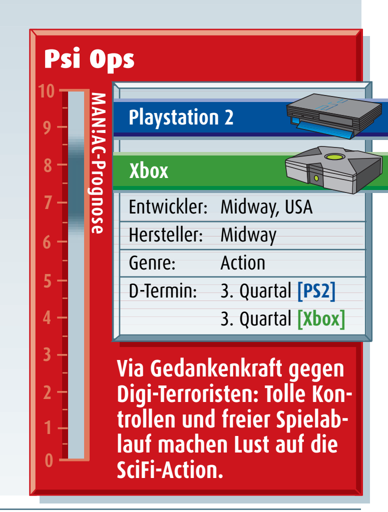

Begonnen der Internet-Krieg hat: Mit diesen Worten würde wohl Meister Yoda die neue "Star Wars"-Versoftung ankündigen. Wie der Name bereits vermuten lässt, klaut "Battlefront" nämlich schamlos beim PC-Erfolg "Battlefield 1942". Will heißen: Ihr liefert Euch auf insgesamt zehn Planeten heiße Online-Gefechte mit bis zu 16 menschlichen Spielern. Damit die Massenschlachten nicht so schnell langweilen, verspricht Entwickler Pandemic zudem coole Spezial-Charaktere wie Darth Vader.
Unser Probespiel in London offenbarte jedoch große Ruckelprobleme – hier muss nachgebessert werden.

# Psi Ops

PS2 Kraft Eurer Gedanken schwebt Ihr mit Kisten unbemerkt über Abgründe hinweg (links) oder missbraucht Feinde als lebendes Schutzschild (rechts).

Die positive Überraschung des Monats: Bei unserem Konami-Besuch durften wir Hand an eine fortgeschrittene Version der Zukunfts-Action legen und ausgiebig die Telekinese-Fähigkeiten des Helden ausprobieren. Via Gedankenkraft stapelt der Polygon-Soldat beispielsweise Kisten aufeinander, bringt eine metallene Abrissbirne zum Pendeln, entfacht Feuer und schwebt auf einer Plattform stehend über Abgründe. Dank eingängiger Steuerung dürft Ihr trotz aller geistiger Anstrengung gleichzeitig in alle Richtungen ballern – scheint ein echter Geheimtipp zu werden.




# Pokémon Colosseum

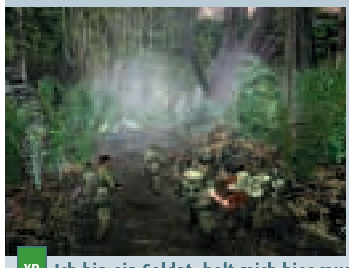
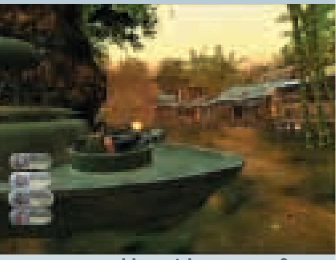



NGC Wie bei den GBA-Abenteuern lauft Ihr mit Euren menschlichen Helden durch die Städte, während bei Kämpfen die Pokémon den aktiven Part übernehmen.

Während "Pokémon Channel" (Test auf Seite 84) klar auf jüngere Monsterfans zielt, geht Nintendo bei "Colosseum" frische Wege: Statt nämlich wie bei den "Stadium"-Teilen fürs N64 lediglich auf die Kampfkomponente zu setzen, steckt diesmal ein ausgewachsenes Rollenspiel dahinter. So trabt Ihr mit Eurem Trainer durch eine ungewohnt düstere, durchaus erwachsenentaugliche Rahmenhandlung rund um mysteriös verwandelte Krypto-Pokémon. Mit dem Helden und seinen Begleitern besucht Ihr verschiedene Lokalitäten und unterhaltet Euch mit Bewohnern. Bei Kämpfen kommen natürlich Eure Pokémon zum Einsatz und duellieren sich als Zweierteams mit gegnerischen Monstern. Für taktischen Tiefgang ist wie gewohnt gesorgt, dank der reifen Aufmachung wird's auch für ältere Abenteurer interessant.




# Conflict: Vietnam

XB Ich bin ein Soldat, holt mich hier raus: Euer Quartett schlägt sich u.a. zu Fuß durch dichtes Dschungelgestrüpp oder fährt mit einem gepanzerten Boot über Flüsse.

Räumte SCis "Conflict"-Serie bisher zweimal in der irakischen Wüste auf, dient für den dritten Teil ein anderes amerikanisches Trauma als Spielwiese – der Vietnamkrieg.
Entsprechend geleitet Ihr diesmal nicht ein eingespieltes Team in die Schlacht, sondern bemüht Euch, einen zusammengewürfelten Trupp sicher aus dem asiatischen Dschungel zu führen. In 14 Missionen müsst Ihr Euch dabei vor dem feindlichen Vietcong hüten, fiese Minenfallen umgehen und zurückgelassenes Kriegsgerät wie etwa gepanzerte Boote zum eigenen Schutz einsetzen. Wenn die bewährte spielerische Qualität der Vorgänger erhalten bleibt und die Technik passt, wird's ein spannender Urwaldtrip.



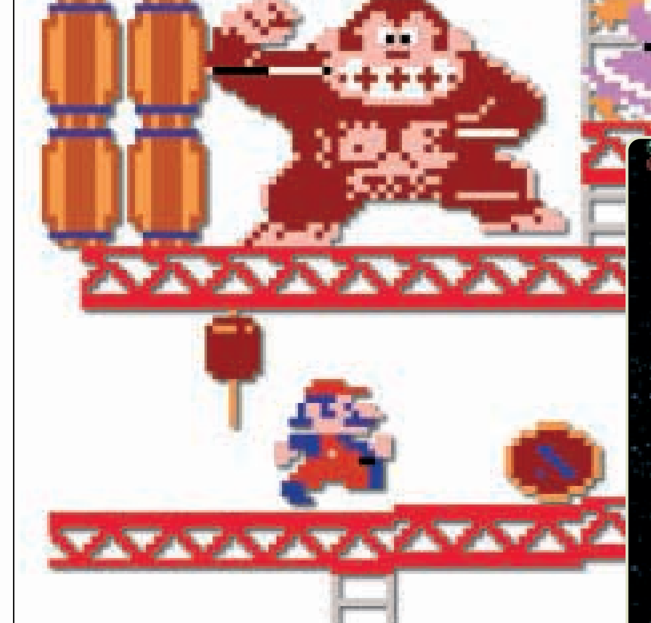



# Chefsache

## Bosskämpfe – das Salz in der Videospiel-Suppe. Doch woher kommen die virtuellen Schurken und welche verrückten Endgegner sollte jeder Zocker unbedingt gesehen haben?

Nachdem Ihr Unmengen von feindlichen Angriffswellen erfolgreich eliminiert habt, steht Eurem heldenhaften Sieg nichts mehr im Weg. Denkste: Euer unermüdlicher Einsatz wird vorerst nicht mit einem Happy-End belohnt. Stattdessen erscheint urplötzlich diese Ausgeburt der Hölle: Gigantisch groß und auch noch mit übermenschlicher Kraft ausgestattet, stampft Euch der Boss-Bösewicht flugs in Grund und Boden. Doch nicht alle Endgegner oder ihre Level-Vorboten gehören zur Sippe der Unbarmherzig-Unbesiegbaren. Die enorme Vielseitigkeit der virtuellen Lumpen überrascht immer wieder: Ob 'klein, aber oho', 'stark, aber strohdumm' oder 'sexy, aber gemeingefährlich' – unzählige Boss-Formen bevölkern die virtuellen Welten.

Auf den nächsten vier Seiten decken wir in verschiedensten Kategorien schonungslos Stärken wie Schwächen der garstigen Obermotze auf. Zum Schluss noch ein Gruß an die Nemesis jedes Zockers: Danke, dass es Euch gibt – denn ohne Euch wäre unser liebstes Hobby nicht halb so nervenaufreibend und unterhaltsam!



## Die Ersten:

Die Wurzel allen Übels beginnt schon in der Videospiele-Steinzeit: Bereits Anfang der 80er-Jahre bekämpften Zocker hungrige Kannibalen, Fässer werfende Affen oder fliegende Untertassen. Diese überdimensionalen Pixelansammlungen führten schließlich dazu, dass die bloße Aussprache des Begriffs 'Endgegner' Reaktionen wie unkontrollierte Schweißausbrüche, zitternde Hände und nicht druckreife Schimpftiraden auslösten – MAN!AC-Redakteure können ein Lied davon singen.

### Der Erste: Phoenix — 1980

Die unendlichen Weiten des Weltalls scheinen idealen Nährboden für neue Gefahren zu bieten. Denn 1938 brach nach dem berühmt-berüchtigten Hörspiel von Orson Wells, "Krieg der Welten", eine Massenhysterie in Amerika aus. Auch die Videospieler staunten nicht schlecht, als sich 1980 eine fliegende Untertasse nach vier Angriffswellen auf Euren Raumgleiter stürzte und die Evolution der Endgegner auslöste.

### Weitere Titelanwärter

| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| Donkey Kong | Arcade | Nintendo | Jump'n'Run | 1981 |
| Der erste Auftritt von Klempner Mario sowie Donkey Kong als Fässer schleudernder Bösewicht. | | | | |
| Donkey Kong Jr. | NES | Nintendo | Jump'n'Run | 1983 |
| Fies: Mario – dieses Mal als Zoowächter-Bösewicht – steckt Donkey Kong in einen Käfig. | | | | |
| Ghostbusters | C64 | Activison | Action | 1984 |
| Die Geisterjäger rennen am Ende unter den riesigen Füßen von Marshmellow Man durch. | | | | |
| Jungle Hunt | Arcade | Taito | Jump'n'Run | 1982 |
| Hüpfende Headhunter sind die letzte Hürde für Sir Dudley Dashley vor der Befreiung von Penelope. | | | | |
| Karate Champ | NES | Data East | Beat'em-Up | 1986 |
| Das finale Duell in diesem Punkte-System-Fighter tragt Ihr gegen Gott (!) höchstpersönlich aus. | | | | |
| Karateka | Atari 7800 | Broderbund | Beat'em-Up | 1984 |
| Akuma wartet nach dem dritten Level auf Euch: Besiegt ihn und befreit die mordlustige Prinzessin. | | | | |
| Sinistar | Arcade | Williams | Action | 1982 |
| Der teuflische Sinistar und seine Helferdronen machen Euch am Ende das Leben schwer. | | | | |
| Smurf | Colecovision | Coleco | Jump'n'Run | 1982 |
| Überspringt den Totenschädel in Gargamels Schloss und Schlumpfines Herz gehört Euch. | | | | |
| Spider-Man | Atari 2600 | Dynacom | Action | 1982 |
| Endgegner des Netzschwing-Helden war der grüne Kobold auf seinem Schwebegleiter. | | | | |
| Zaxxon | Arcade | Sega | Action | 1982 |
| Bekämpft Boss-Zaxxon in der dritten Arena, indem Ihr die optimale Höhe (zweieinhalb Einheiten) nutzt. | | | | |

**Anmerkung zu den Tabellen:** Falls eine 1:1-Konsolenumsetzung vorliegt, nennen wir diese. Ansonsten findet Ihr jeweils das Automatenoriginal in den Spalten System und Jahr.






**Der Härteste: Viewtiful Joe** 2003

Prügel-Experten kennen keinen Schmerz: Im sechsten Abschnitt von Capcoms "Viewtiful Joe" trefft Ihr auf den härtesten Endgegner der jüngsten Software-Vergangenheit. 'Fire Leo' brutzelt Möchtegern-Helden per Feuerball und verteilt mit seinen Pranken martialische Hiebe. Das Frustige an der Sache: Bis Ihr gegen das Mega-Monster antreten dürft, muss erst eine Parade der vorherigen Zwischenbosse bewältigt werden.

# Die Härtesten:

Dieser Schlag von Endgegnern hat unzählige Pads und Joysticks auf dem Gewissen: Selbst nach dutzenden Versuchen und mit den ausgefallensten Taktiken gelingt es Euch nicht, diesen abartigen Habitus abzumurksen. Meist besiegt Ihr diese äußerst widerstandsfähigen Giganten erst nach endlos scheinenden Nacht-Sessions oder wahlweise mit übermäßigem Glück – vielfach übertrifft die Schadenfreude schließlich den eigentlichen Triumph.

## Weitere Titelanwärter

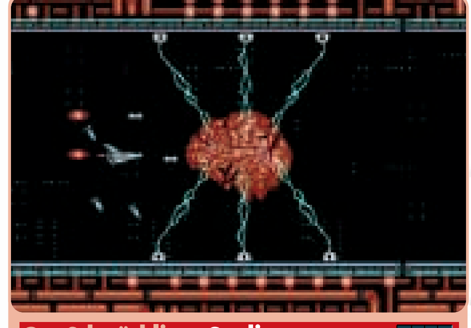
| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| **Diddy Kong Racing** | N64 | Rare | Rennspiel | 1997 |
| Eine fehlerlose Fahrt plus Sammlung aller Turbo-Ballone sind Voraussetzung, um Wizpig zu besiegen. | | | | |
| **Final Fantasy 10** | PS2 | Square Enix | Rollenspiel | 2002 |
| Mit zwölf Millionen Lebenspunkten verfügt die schwarze Bestia 'Der Richter' über enorme Vitalität. | | | | |
| **Gun Valkyrie** | Xbox | Sega | Action | 2002 |
| Das Fieseste kommt zuletzt: Rauben Euch die bizarren Puppenköpfe noch nicht den Nerv, schlägt Flugmonster Ivaldi zu. | | | | |
| **Herr der Ringe: Die zwei Türme** | PS2, Xbox, NGC | Electronic Arts | Action | 2002 |
| Die halbstündige Schlacht um Helms Klamm wird von einer massiven Troll-Parade würdig gekrönt. | | | | |
| **King of Fighters '98** | Neo Geo | SNK | Beat'em-Up | 1998 |
| Omega Rugal verfügt über ein unglaubliches Schlagarsenal – Block-Schwächlinge sterben also tausend Tode. | | | | |
| **Mike Tyson's Punchout** | NES | Nintendo | Sportspiel | 1987 |
| Ohrenbeißer Tyson persönlich schickt Euch in der ersten Minute mit nur einem Treffer auf die Bretter. | | | | |
| **Ninja Gaiden** | Xbox | Tecmo | Action-Adventure | 2004 |
| Bosse über Bosse: Tecmos Nippon-Gemetzel bietet die höchste Obermotz-Dichte der Videospiel-Geschichte – hart! | | | | |
| **Ridge Racer** | PSone | Namco | Rennspiel | 1995 |
| Ohne perfekte Fahrt in Runde 2 und 3 seht Ihr höchstens den Auspuff des schwarzen Lamborghinis. | | | | |
| **Super Ghouls'n Ghosts** | SNES | Capcom | Action | 1991 |
| Sardius verfügt über eine ellenlange Lebensanzeige und brutzelt Euch mit fiesen Laserstrahlen. | | | | |
| **Trojan** | NES | Capcom | Action | 1986 |
| Bewaffnet mit einem Langschwert schickt Euch der Riese Achilles bereits nach zwei Treffern ins Jenseits! | | | | |

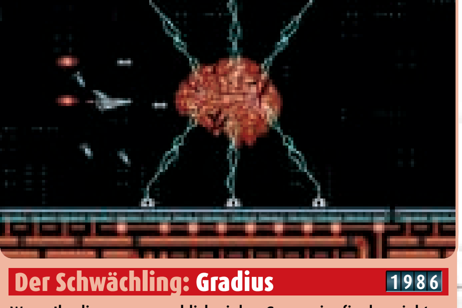
# Die Schwächlinge:

Die Reputation der Endgegner wird durch einige Schwächlinge arg in Mitleidenschaft gezogen. Meist schart diese Kategorie unzählige Vasallen um sich – denn außer ihrem lautstarken Mundwerk und einer gehörigen Portion Überheblichkeit leisten diese lächerlichen Digi-Individuen in der Regel keinerlei Widerstand.

## Weitere Titelanwärter

| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| **Contra** | NES | Konami | Action | 1988 |
| Red Falcon ballert Ihr locker weg – achtet lediglich auf die kleinen Skorpion-Aliens. | | | | |
| **Final Fantasy 7** | PSone | Square-Enix | RPG | 1997 |
| Ganz am Ende kommt es zum direkten Zweikampf von Cloud und dem absolut wehrlosen Sephiroth. | | | | |
| **Final Fight** | SNES | Capcom | Beat'em-Up | 1990 |
| Dauerhüpfer Belger schießt metallene Pfeile: Rückt ihm auf die Pelle und werft ihn aus dem Fenster. | | | | |
| **Manhunt** | PS2 | Take 2 | Action-Adventure | 2003 |
| Viel Lärm um nichts: Regisseur Starkweather flüchtet feige, stirbt aber durch Kettensägen-Behandlung. | | | | |
| **Metal Gear** | NES | Konami | Action | 1987 |
| Den Big Boss erledigt Ihr mit Rocket-Salven – danach raucht Ihr eine Zigarette für mehr Fluchtzeit. | | | | |
| **Metroid** | NES | Nintendo | Action | 1986 |
| Das wehrlose Mutterhirn knackt Ihr mit Euren Raketen – friert nebenbei die nervigen Feuerringe ein. | | | | |
| **Parodius** | PC-Engine | Konami | Action | 1992 |
| Dem wehrlosen Mr. Tintenfisch ballert Ihr ruckzuck ein Loch in seinen klebrigen Körper. | | | | |
| **Silent Hill 2** | PS2 | Konami | Action-Adventure | 2001 |
| Die Pyramidenköpfe besiegt Ihr ohne Gegentreffer, da sie von selbst konstant Energie verlieren. | | | | |
| **Soul Calibur 2** | Xbox | Namco | Beat'em-Up | 2003 |
| Selbst Prügeleinsteiger vermöbeln den schwächlichen Inferno beim ersten Gezanke. | | | | |
| **Sunset Riders** | Mega Drive | Konami | Action | 1992 |
| Der feige Sir Richard Rose schießt zwar wild um sich, aber nur durch seine Lakaien wird's kompliziert. | | | | |





**Der Schwächling: Gradius** 1986

Wenn Ihr die unaussprechlich vielen Gegner im finalen siebten Level besiegt habt, erfahrt Ihr, wieso das Mutterhirn so unnachgiebig bewacht wird. Schließlich ist diese an sich üble Lebensform absolut hilflos und segnet bereits nach kurzem Beschuss das Zeitliche – keine große Herausforderung.

# Die Seltsamsten:

Diese Subjekte zeichnen sich hauptsächlich durch ihr groteskes Äußeres aus. Nachdem Ihr etwa nichtsahnend mit Eurem Raumschiff durch die Weiten des Alls gedüst seid, stellt sich Euch aus heiterem Himmel eine halbnackte Meerjungfrau in den Weg. Oder aber Ihr kämpft gegen putziges Kleingetier und messt Euch kurz danach mit der Hand Gottes. Vertreter dieser Endgegner-Sparte sind meist herrlich erfrischend und immer für einen Lacher gut.

## Weitere Titelanwärter

| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| **Bust-A-Groove** | PSone | Enix | Geschicklichkeit | 1998 |
| Mr. Cool-Move Burger Dog lässt einen gigantischen Hamburger auf Euch niederprasseln. | | | | |
| **Gunstar Heroes** | Mega Drive | Treasure | Action | 1993 |
| Im Dauergeballer warten abstruse Endgegner wie auch eine Kopie von Mr. Bison namens Smash Daisaku. | | | | |
| **Manhunt** | PS2 | Take 2 | Action-Adventure | 2003 |
| So eine Sauerei: Ferkel-Mutant Piggsy will Euch mit seiner Kettensäge zu Hackfleisch verarbeiten. | | | | |
| **Metal Gear Solid 2** | PS2 | Konami | Action-Adventure | 2001 |
| Fettsack Fatman beweist nicht nur seine Künste auf Rollschuhen sondern auch beim Bombenlegen. | | | | |
| **Parodius** | SNES | Konami | Action | 1992 |
| Die Baller-Parodie auf "Gradius" glänzt mit Endgegnern wie dem tanzenden Striptease-Girl. | | | | |
| **Ready 2 Rumble Boxing: Round 2** | Dreamcast | Midway | Beat'em-Up | 2000 |
| Ihr schlagt Euch unter anderem mit Michael Jackson, Bill und Hillary Clinton sowie dem beinharten Rumble-Man. | | | | |
| **Red Card** | PS2, Xbox, Gamecube | Midway | Sportspiel | 2002 |
| Selbst auf Fußballplätzen begegnet Euch unerwartete Konkurrenz: Kickt u.a. gegen Delfin- und Gladiatoren-Teams. | | | | |
| **Space Channel 5** | PS2 | Sega | Musikspiel | 2002 |
| Egal ob unzüchtige Plfanzaententakel oder musikalische Tanzroboter – Ulalas Obermotze fallen skurril aus. | | | | |
| **Super Smash Bros. Melee** | Gamecube | Nintendo | Beat'em-Up | 2002 |
| Sobald Euer Held den 50. Eventkampf erreicht, erscheint zur Master- noch die Crazy-Hand – ziemlich verrückt! | | | | |
| **SVC Chaos: SNK vs.Capcom** | Neo Geo | Playmore | Beat'em-Up | 2003 |
| Überraschenderweise boxt Ihr am Ende entweder gegen den roten Goblin aus "Ghost'n Goblins" oder gegen Athena. | | | | |

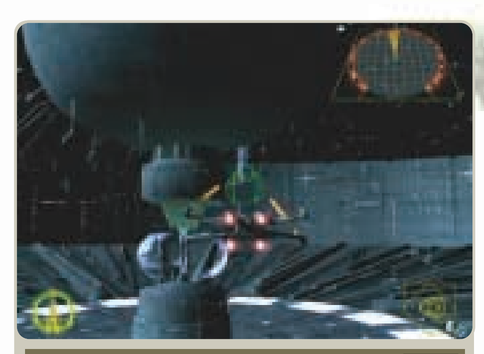


**Der Seltsamste: Conker's Bad Fur Day** 2001

"I am the great mighty poo and I'm gonna throw my shit at you!" Ein singender Fäkalien-Haufen, den Ihr via Klorollen-Bewurf endgültig in die Tiefen der Kanalisation schickt – skurriler geht's nicht.

# Die Größten:

Wer sie einmal zu Gesicht bekommt, wird diese Boss-Gattung nie wieder vergessen: Bildschirmfüllend fauchen und brüllen Euch die Titanen dieser allseits gefürchteten Anführer-Spezies an. Meist zerstören sie Eure hart erarbeiteten Erfahrungspunkte respektive die komplette Energieleiste mit nur einem einzigen Schlag. Oder aber sie regenerieren ihren eigenen Lebensbalken nach Lust und Laune.



**Der Größte: Star Wars Rogue Leader** 2002

Haushohe Mechs, riesige Tiermonster und massige Raumschiffe – alles kleine Würstchen im Vergleich mit dem planetengroßen Todesstern. In der letzten "Rogue Leader"-Mission fliegt Ihr in das Herz der imperialen Zerstörungs-Maschine, um sie ein für allemal in die Weiten des Weltraums zu sprengen.

## Weitere Titelanwärter

| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| **Bust-A-Groove** | PSone | Enix | Geschicklichkeit | 1998 |
| Der haushohe Robo-Z tanzt zu nervigen Techno-Beats und belästigt Euch mit seiner Fistel-Stimme. | | | | |
| **Cobra Triangle** | NES | Rare | Rennspiel | 1986 |
| Im 24. Level taucht der riesige weiße Hai aus den Tiefen auf und verschlingt Euch in einem Happen. | | | | |
| **Darius Gaiden** | Saturn | Taito | Action | 1995 |
| Die letzte der aberwitzigen Fischkreaturen fordert Euch zu einem 20-minütigen Boss-Scharmützel auf. | | | | |
| **Gynoug** | Mega Drive | NCS | Action | 1991 |
| Der riesige Todeszug samt gruseligem Monsterkopf beharkt Euch mit unzähligen Projektilen. | | | | |
| **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter** | PSone | Capcom | Beat'em-Up | 1999 |
| Galactus, der gigantische Planetenfresser, empfängt Ryu, Hulk & Co. zum finalen Duell. | | | | |
| **Phantasy Star** | Master System | Sega | Rollenspiel | 1988 |
| Der Hüne Dark Falz färbt den Hintergrund schwarz und raubt mit enormer Kraft Euren Siegesglauben. | | | | |
| **R-Type** | PC-Engine | Irem | Action | 1987 |
| Der ein Level umspannende Raumkreuzer feuert aus allen Rohren und zerquetscht Euch bei falschen Manövern. | | | | |
| **Serious Sam** | Xbox | Take 2 | Action | 2002 |
| Der gehörnte Ugh-Zan III stampft ägyptische Städte ein und posiert dann vor Euch – gigantisch! | | | | |
| **Strider** | Mega Drive | Sega | Action | 1990 |
| Der Mecha-T-Rex Lago unterstützt die These 'Größe ist nicht alles' – ein paar Hiebe und er ist Geschichte. | | | | |
| **Waku Waku 7** | Neo Geo | Sunsoft | Beat'em-Up | 1996 |
| Der Bowling-Teufel Fernandez ist größer als Godzilla und niedlicher als Gizmo – ungeheuer lieblich. | | | | |

# Die Kleinsten:

Irgendwie könnt Ihr diese Zeitgenossen nicht allzu ernst nehmen: Sie sind klein, putzig und sehen absolut harmlos aus. Doch wehe, wenn sie losgelassen – dann nutzen die Winzlinge ihr Aussehen schamlos aus und verkloppen Euch mit extra miesen Tricks.

## Weitere Titelanwärter

| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| **Double Dragon** | Arcade | Technos | Beat'em-Up | 1987 |
| Der kleine Frauen-Kidnapper Willy setzt im Kampf gegen Euch sein Maschinengewehr ein. | | | | |
| **Double Dragon 2** | NES | Technos | Beat'em-Up | 1989 |
| Die zwei hyperaktiven Ninjas beharken Euch mit Wurfsternen und Dauer-Tritten. Eure Lösung: Drehkicks. | | | | |
| **Earthworm Jim** | Mega Drive | Virgin/Interplay | Jump'n'Run | 1994 |
| Umgekehrte Welt: Jim der Wurm verspeist Killer-Goldfisch Bob in einem Stück – herrlich-amüsant. | | | | |
| **Kung Fu** | NES | Irem | Beat'em-Up | 1985 |
| Der kleine Magier nervt mit seinem 'Ich verschwind mal kurz'-Zauber sowie Insektenkugeln. | | | | |
| **Metal Slug** | Neo Geo | SNK | Action | 1996 |
| Der dauerlachende Allen O'Neil bewirft Euch mit Granaten oder setzt sein Maschinengewehr ein. | | | | |
| **Super Mario Bros. 2** | NES | Nintendo | Jump'n'Run | 1987 |
| Birdo zelebriert seinen ersten Auftritt in den Farben pink, rot sowie grün und spuckt Eier bzw. Feuer. | | | | |
| **Super Mario Bros. 3** | NES | Nintendo | Jump'n'Run | 1988 |
| Die winzigen Koopa-Kids sind selbst ohne taktische Maßnahmen leicht zu besiegen – Kinderkram! | | | | |
| **Tiny Toons Adventure** | SNES | Konami | Jump'n'Run | 1992 |
| Der Fiesling Perfecto Prep schleudert ein Football-Ei in Eure Richtung – ein Touchdown bedeutet den Sieg. | | | | |
| **Wonderboy in Monsterland** | Master System | Sega | Action-Adventure | 1987 |
| Vier lächerlich simpel zu schlagende, putzig kleine Fledermäuse wagen es, sich Euch in den Weg zu stellen. | | | | |
| **Yie Ar Kung-Fu** | NES | Konami | Beat'em-Up | 1985 |
| Im finalen Kampf prügelt Ihr Euch mit Mr. Stil-Imitator – einige Hüpfangriffe und das Plagiat streicht die Segel. | | | | |



**Der Kleinste: Megaman** 1987

Früher befehdete Euer Robo-Held hauptsächlich in der Größe ebenbürtige Endgegner. In seinem ersten Abenteuer machen sich unter anderem 'Fire Man' und der putzige 'Ice Man' wichtig. Mit der richtigen Waffe und dem Select-Tastentrick blast Ihr die Möchtegern-Bosse jedoch innerhalb kurzer Zeit weg.

# Die Niedlichsten:

Ach, sind die süß: Irgendwie wirken diese putzigen Kerle viel zu lieb und sympathisch, als dass wir ihnen ein Haar krümmen möchten. Aber Vorsicht: Meist kennt diese Spezies keine Gnade und nutzt ihr Knuddel-Aussehen, um Euch hinterrücks weich zu klopfen.




**Der Niedlichste: Bubble Bobble** 1986

Mit seinen großen Kulleraugen, den Pausbacken und dem knuffig-albernen Kostüm möchte man den Super Drunk eigentlich gar nicht besiegen – jedoch hat dieser Fiesling Eure Herzdamen entführt. Also lasst Euch nicht von der süßen Fassade täuschen und blitzt ihn gnadenlos weg.

## Weitere Titelanwärter

| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| Luigi's Mansion | Gamecube | Nintendo | Action-Adventure | 2002 |
| Auf dem Balkon der Geistervilla entbrennt ein Kampf mit einem großen Bettlaken, dem Riesen-Boo. | | | | |
| New Zealand Story | PC-Engine | Taito | Jump'n'Run | 1990 |
| Befreit als gelber Kiwi Eure Kumpels aus den Fängen des niedlichen, aber bösen Walrus. | | | | |
| Paper Mario | N64 | Nintendo | Rollenspiel | 2001 |
| Die Besen reitende Harry-Potter-Kopie Magikoopa ist zuckersüß und hält wenig aus. | | | | |
| PC Genjin | PC-Engine | Hudson | Jump'n'Run | 1989 |
| Bonk begegnet auf seiner Reise dem niedlichsten Saurier-Boss – Huey ist sein Name. | | | | |
| Rainbow Island | C64 | Ocean | Jump'n'Run | 1990 |
| Der zweite Helikopter-Endgegner schraubt den Niedlichkeitsfaktor von Rainbow Island noch höher. | | | | |
| Rayman | PSone, Saturn | Ubisoft | Jump'n'Run | 1995 |
| Macht aus Feinden Freunde: Der große Moskito schließt sich Euch nach seiner Niederlage an. | | | | |
| Rodland | NES | Jaleco | Geschicklichkeit | 1992 |
| Der putzige Wuschelbär steckt einige Treffer Eures Punk-Gespanns ein und lächelt dabei freundlich. | | | | |
| Sly Raccoon | PS2 | Sony | Jump'n'Run | 2002 |
| Cel-Shading-Schurken kann man nicht böse sein – besonders das Tanzkrokodil erzeugt Schmunzler. | | | | |
| Yoshi's Story | N64 | Nintendo | Jump'n'Run | 1998 |
| Don Bongo wütet in der Küche – haut ihm ein paar Eier auf seine überdimensionalen Lippen. | | | | |
| Zupapa | Neo Geo | SNK | Geschicklichkeit | 2001 |
| Euer Alter Ego staunt nicht schlecht, als ihm sein eigenes überdimensionales Ich entgegentritt. | | | | |

# Die Spannendsten:

In diesen Duellen schwitzt Ihr mehr als beim Saunabesuch am Wochenende: Euer Gegenüber erscheint meist mit beklemmender Musik sowie aufwändigem Intro, in welchem er Euch mit Worten schon jegliche Hoffnung zu rauben versucht. Die Stimmung bleibt unterkühlt und Euch erwartet ein bewegendes Erlebnis der Superlative.



**Der Spannendste: Metroid Prime** 2003

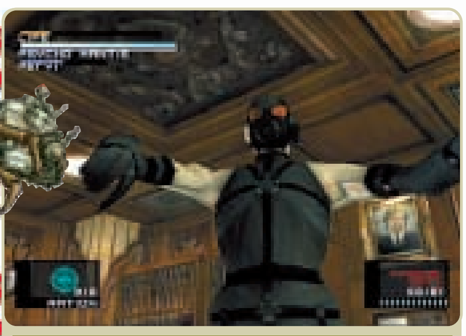
Der wandelbare und ballerfreudige Metroid Prime wechselt ständig seine Farbe – genau das markiert seinen Schwachpunkt. Nach der hitzigen ersten Phase wechselt Ihr geschwind Eure Visoren, um den Mutter-Metroiden schließlich sichtbar zu machen respektive mit Phazon-Beams wegzuputzen.

## Weitere Titelanwärter

| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| **Castlevania** | PS2 | Konami | Action-Adventure | 2004 |
| Niemand geringerer als der Tod persönlich will Leon Belmont an die Vampirjäger-Kutte – schweißtreibend! | | | | |
| **Diablo** | PSone | Electronic Arts | Action-Rollenspiel | 1998 |
| Das Duell mit dem titelgebenden Obermotz glänzt zwar nicht durch Taktik, aber die Sprüche vom Teufel sind genial. | | | | |
| **Kid Icarus** | NES | Nintendo | Action | 1986 |
| Mit Flugfeder, Schild und Pfeilen bewaffnet, stürzt sich Euer griechischer Held in den finalen Kampf gegen Medusa. | | | | |
| **Ninja Gaiden** | Xbox | Tecmo | Action | 2004 |
| Das letzte Kapitel der Grafik-Granate schockt Eure Nerven mit drei Bossgegnern am Stück – ohne Speicherpunkt! | | | | |
| **Onimusha 3** | PS2 | Capcom | Action-Adventure | 2004 |
| Serien-Übel Nobunaga verwandelt sich zum Abschluss gar in einen Feuer spuckenden Dämon – nervenaufreibend! | | | | |
| **Rez** | PS2, Dreamcast | Sega | Action | 2001 |
| Psychedelische Technogebilde mit unerwarteten Verwandlungen sorgen für drogenfreie Rauschzustände. | | | | |
| **R-Type-Final** | PS2 | Irem | Action | 2004 |
| Bekämpft die Mutter aller Bydo im finalen Level – Euer hilfreicher Satellit begeht dabei Harakiri. | | | | |
| **Shikigami no Shiro 2** | PS2 | Taito | Action | 2004 |
| Der fünfte Endgegner erfordert Köpfchen: Nutzt die 'Charge-Attack', um die roten Steine zu zerstören. | | | | |
| **Virtua Tennis** | Dreamcast | Sega | Sportspiel | 2000 |
| Am Ende des Karriere-Modus' wartet King – ein Tennis-Ass ohne Schwächen und dem Attribut 'perfekt'. | | | | |
| **Zelda: Links Adventure** | NES | Nintendo | Action-Adventure | 1987 |
| Ganon sendet aus dem Totenreich Links Doppelgänger: Mit Geduld und Taktik besiegt Ihr das Ebenbild. | | | | |

# Die Coolsten:

Mann, sind die cool: Wenn einer dieser Bosse auf der virtuellen Bühne erscheint, staunt Ihr meist Bauklötze. Und zwar deshalb, weil der Eiswürfel-Faktor Eures Opponenten selbst unterkühlte Eskimos beeindruckt. Mit ausgefallenen Angriffs-Mustern, martialischem Äußeren sowie weltmännischen Umgangsformen stellen sie sich zur Schau und geben ihr Bestes, damit Ihr diesen Zweikampf nie vergesst.



**Der Coolste: Metal Gear Solid** 1999

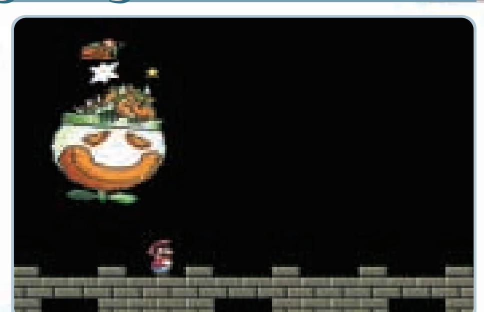
Der maskierte Telepath Psycho Mantis liest mit seinen PSI-Kräften Eure Memory Card aus, lässt Controller auf dem Boden umherwandern und sieht Eure Bewegungen vorher. Seinem Bann kann sich selbst Meryl nicht entziehen – ein wahrlich würdiger Videospiel-Boss. Tipp: Habt Ihr's schon mal mit Controller-Port Nummer 2 versucht...?

## Weitere Titelanwärter

| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| **Beyond Good & Evil** | PS2, Xbox, Gamecube | Ubisoft | Action-Adventure | 2003 |
| Beim Kampf gegen das Ober-Alien müsst Ihr Euch in Senso-Manier dessen Bewegungen merken. | | | | |
| **Castlevania** | NES | Konami | Action | 1986 |
| Graf Dracula verwandelt sich nach der ersten verlorenen Schlacht in ein fledermausartiges Ungetüm. | | | | |
| **Final Fantasy 7** | PSone | Square | Rollenspiel | 1997 |
| Der coolste Bösewicht des RPG-Epos: Sephiroth erwartet Euch als mächtiger, einflügeliger Engel. | | | | |
| **Legacy of Kain: Defiance** | PS2, Xbox | Eidos | Action-Adventure | 2004 |
| Körpertausch: Zuerst kämpft Ihr als Kain gegen Raziel, dann geht's anders herum weiter. | | | | |
| **Legend of the Mystical Ninja 2** | SNES | Konami | Action | 1993 |
| Dank 'Mode 7'-Zoomeffekt vergrößert sich der Sumo-Kopf nach jedem Schlag – bis er den ganzen Bildschirm ausfüllt. | | | | |
| **Metal Slug 3** | Neo Geo | SNK | Action | 2000 |
| Im Flug-Duell mit dem überdimensionalen 'Mars People'-Boss haut Ihr dem Welt-Eroberer aufs entblöste Gehirn. | | | | |
| **Naval Ops** | PS2 | Koei | Strategie | 2004 |
| Der gigantische Flugzeugträger Habakkuk thront in einem Eisberg und regeneriert sich mit Meerwasser. | | | | |
| **Panzer Dragoon 2** | Saturn | Sega | Action | 1996 |
| Gegen den gigantischen Drachen in der finalen Episode helfen nur Padgeschick und langer Atem. | | | | |
| **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time** | N64 | Nintendo | Action-Adventure | 1998 |
| Der lässig aus Gemälden reitende Phantom Ganon muss mit Pfeil- und Schwerteinsatz gestoppt werden. | | | | |
| **Virtua Fighter** | Saturn | Sega | Beat'em-Up | 1994 |
| Die mysteriöse Dural haut Euch mit einer Vielzahl von Wurf- und Schlagvarianten aus dem Ring. | | | | |

# Die Langlebigsten:

Dieser Boss-Typus gehört besonders bei langlebigen Serien zum Pflicht-Inventar. Vertreter jener Gattung sind zwangsläufig Wiederholungstäter und bevorzugen etwa Entführungen von süßen Prinzessinnen oder reißen sich liebend gerne die Weltherrschaft unter den Nagel. Frei nach dem Motto: "Es kann nur einen geben".



**Der Langlebigste: Super Mario Bros.** 1985

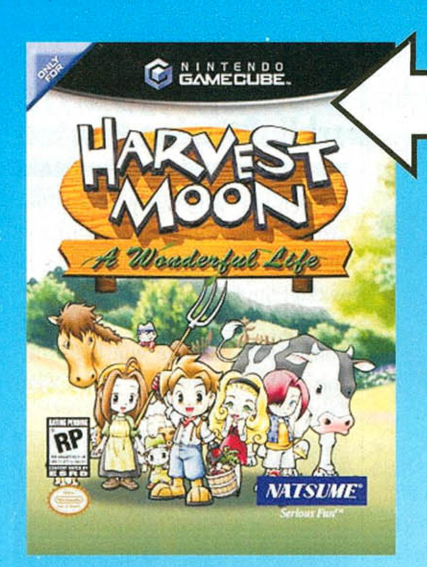
Feinde bis ans Ende ihrer Tage: Die Echse Bowser macht Mario und Luigi seit jeher das Leben schwer – bevorzugt durch Prinzessinnen-Entführung. Nur im amerikanisch-europäischen zweiten Teil gab's eine Zwangspause für den Klempner-Hasser: Dort wollte sich die Kröte Wart das Mushroom-Land aneignen.

## Weitere Titelanwärter

| Titel | System | Hersteller | Genre | Jahr |
|---|---|---|---|---|
| **Contra** | NES | Konami | Action | 1988 |
| Schon im Ur-"Contra" durchquert Ihr einen unheimlichen Endlevel samt obligatorischem Riesen-Alien. | | | | |
| **Crash Bandicoot** | PSone | Sony | Jump'n'Run | 1996 |
| Neo Cortex schickt inzwischen seine Kollegen vor, bleibt aber weiter der Drahtzieher im Hintergrund. | | | | |
| **Dragon's Lair** | Arcade | Cinematronics | Geschicklichkeit | 1983 |
| Drache Singe flambiert Euch und haut mit seinem Schwanz zu – nutzt das magische Schwert zum Sieg. | | | | |
| **Gradius** | NES | Konami | Action | 1986 |
| Das wehrlose Mutterhirn lässt sich von einer Armee bewachen und herrscht als bitterböser Anführer. | | | | |
| **Megaman** | NES | Capcom | Action | 1987 |
| Der verrückte Dr.Willy verteidigt sich schon im ersten Teil mit seinen gigantischen Roboter-Erfindungen. | | | | |
| **R-Type** | PC-Engine | Irem | Action | 1987 |
| Der erste Boss ist die Riesen-Ameise, welche auch in Fortsetzungen immer wieder auftaucht. | | | | |
| **Sonic the Hedgehog** | Mega Drive | Sega | Jump'n'Run | 1990 |
| Immer wieder witzig: Dr. Robotnik erfindet üble Sachen, weiß aber nicht damit umzugehen. | | | | |
| **Street Fighter 2** | SNES | Capcom | Beat'em-Up | 1991 |
| Boss-Klopper M.Bison hat zig Pads auf dem Gewissen – im höchsten Schwierigkeitsgrad knallhart! | | | | |
| **Teenage Mutant Ninja Turtles** | NES | Konami | Action | 1989 |
| Shredder attackiert die Ninja-Turtles als Oberbösewicht mit seinem Foot-Clan im Schlepptau. | | | | |
| **The Legend of Zelda** | NES | Nintendo | Action-Adventure | 1987 |
| Im ersten "Zelda"-Teil bekämpft Ihr Ganon in seiner Schweineform. Magische Pfeile beenden den Spuk. | | | | |

# Neuheiten/Angebote April

**mediastore**
Interactive Entertainment




## Klassiker

**Harvest Moon**

"Unsere kleine Farm ! "Endlich, der alte Nintendo Klassiker ist zurück. Jetzt auf Gamecube erhältlich für nur

**Jetzt erhältlich !!**

**49,-**




## Actionhighlight

**Splinter Cell 2**

"Sam Fisher geht in die zweite Runde. Beeindruckende Graphiken und eine packende Atmosphäre versprechen Spielspaß pur. Xbox-Version erhältlich für nur

**PC CD-ROM 44,- EUR**

**54,-**




## Preiskracher

**No one liv. Forev(PS2), Defender (GC),Great Escape(Xbox)**

Drei Klassiker zum absoluten Knüllerpreis. Jetzt viele günstige Konsolenspiel im Angebot. Einfach "vorbeiklicken" unter www.mediastores.de

**9,-** [95]




## Actionrollenspiel

**Crimson Skies**

Erleben Sie spannende Luftkämpfe auf Microsoft´s Xbox Konsole. Jetzt im Angebot für nur

**29,-**





## Sammelkarten

**Yu Gi Oh,Magic**

Jetzt bei Mediastore Yu Gi Oh und Magic Sammelkarten im Angebot für nur

**4,-** [50]




## Actionfeuerwerk

**Devil May Cry 2**

Erleben Sie mit Dante einen der coolsten Helden der Videospielgeschichte.. Der Actionkracher jetzt im Angebot für nur

**20,-**

## Sie möchten eine eigene Mediastore Filiale eröffnen ?!

**Sie möchten Ihr Hobby zum Beruf machen ? Oder Sie arbeiten schon im Gamesbusiness und möchten sich den Traum einer eigenen Filiale erfüllen. Dann sind Sie bei Mediastore genau richtig. Wir geben Ihnen ein zukunftssicheres und erfolgreiches Konzept an die Hand. Testen Sie uns !!**

**Informationen unter:**
**06241/2681570**

Händleranfragen erwünscht unter: 06241/415151 od. 54

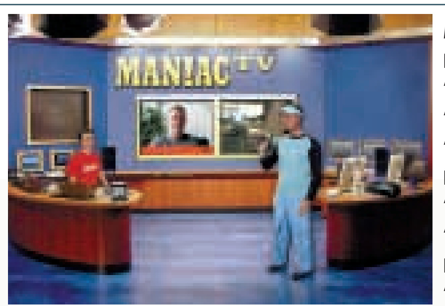
**mediastore**
**Filiale Darmstadt**
Wilhelminenstr. 9
64283 Darmstadt
Direkt am Heliakino
**Tel: 06151/28860**

**mediastore**
**Filiale Viernheim**
**Rhein-Neckar-Zentrum**
Eingang P6 Nähe Humanic
Robert-Schumann Str.9c
**Tel: 06204/9180800**

**mediastore**
**Express Shop Worms**
**Lagerverkauf gegenüber C&A**
Wilhelm-Leuschner Str. 11-15
67547 Worms
**Tel: 06241/415150**

# Ein Traum wird wahr: MAN!AC TV geht auf Sendung!

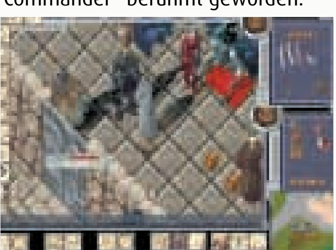
Ihr habt genug von Big Brother, mittäglichem Krawall-Talk und Casting-Shows voller talentfreier Teilnehmer? Wir auch! Deshalb startet schon Ende April bei einem namhaften Privatsender (Verhandlungen laufen noch) MAN!AC TV – die ultimative Fernsehsendung für jeden Videospieler! Egal ob brandaktuelle Weltpremiere, Live-Schaltungen zur E3-Messe in Los Angeles oder Interviews mit Branchengrößen – unser 30-minütiges Magazin bietet alles, was sich moderne Zocker wünschen. Moderiert wird MAN!AC TV jeweils von zwei Redakteuren sowie einem berühmten Stargast. Wann die bereits in einem Münchener Studio (siehe Bild) abgedrehte Pilotfolge auf Sendung geht, entnehmt Ihr Eurer Programmzeitschrift.
Hier schon einmal die Themen:




**MAN!AC TV Folge 1**
**Previews:**
"Halo 2" (Xbox)
"Resident Evil 4" (NGC)
"Killzone" (PS2)
**Reviews:**
"Sudeki" (Xbox)
"Kirby Air Ride" (NGC)
**Reportage:**
"Die Raubkopierer-Szene"
**Interview:**
Martin Edmondson
"Driv3r"
**Gewinnspiel:**
"MAN!AC sucht den Superzocker!"

## Entwickler Origin schließt seine Pforten

Electronic Arts setzt seine Umstrukturierung fort: Kürzlich schloss der Publisher-Gigant auch das Entwickler-Studio Origin in Texas. Die legendäre Spieleschmiede war durch solche Meilensteine wie die "Ultima"-Reihe (siehe Bild) oder "Wing Commander" berühmt geworden.



MAN!AC NEWS
BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

## Neuer Chef bei Nintendo Deutschland

Nach dem Abgang von Axel Herr herrschte bei Nintendo Deutschland Unklarheit über dessen Nachfolger. Nun hat der Gamecube-Hersteller einen (laut eigener Aussage) adäquaten Ersatz gefunden: Seit Mitte März leitet Dr. Bernd Fakesch als General Manager die Geschicke der deutschen Nintendo-Filiale. Fakesch war zuvor beim Medienriesen Bertelsmann bzw. dessen zugehöriger Musiksparte BMG angestellt.


Hofft auf gute Hardware-Verkäufe: Dr. Bernd Fakesch von Nintendo.




### WAS DER BAUER NICHT KENNT...

Eigentlich sollte man denken, dass sich Videospieler über frischen Wind in der Branche freuen. Doch das Beispiel Infinium Labs (siehe News-Meldung) gibt mir ernsthaft zu denken: Da wagt sich endlich mal wieder ein Neuling auf die Hardware-Bühne und tausende von Internet-Miesmachern bezeichnen dessen Debüt schon vor Erscheinen der eigentlichen Konsole als Totgeburt. Versteht mich nicht falsch: Auch in der MAN!AC-Redaktion wird kontrovers über das Phantom diskutiert, aber wir erlauben uns erst ein Urteil, wenn die schwarze Kiste zum Anspielen bereitsteht – alles andere wäre unseriös. Tatsächlich zieht sich solch neunmalkluge Ignoranz durch alle Bereiche unseres verspielten Hobbys. Denkt nur an die unzähligen Sony-, Microsoft- oder Nintendo-Verfechter, die ihre jeweilige Busen-Konsole aufs Schärfste gegen Frevler vom 'feindlichen' Lager verteidigen – zumeist mit offensichtlich absurden Argumenten und aus purer Gehässigkeit. Oder warum freuen sich manche Leute, wenn Ihr Lieblingsspiel nicht auf andere Plattformen umgesetzt wird? Ein bisschen mehr Toleranz würde demnach allen Zockern gut zu Gesicht stehen: Wer nämlich nicht mit Scheuklappen durch die Welt der Videospiele läuft respektive allen Konsolen eine Chance gibt, hat mehr vom Zockerleben – sowohl in quantitativer als auch in qualitativer Hinsicht.

## Acclaim-Verluste

Miese Stimmung bei Acclaim: Trotz Einsparungen verbuchte der Publisher zwischen April und Dezember 2003 einen Nettoverlust von 31 Millionen US-Dollar. Der Umsatz sank gleichzeitig auf 113,7 Millionen US-Dollar – im Vorjahr waren es noch 180 Millionen US-Dollar. Der Grund: Titel wie "Gladiator" oder "NBA Jam" blieben hinter ihren Verkaufszielen zurück. Während manche Finanz-Experten deshalb bereits das jähe Ende von Acclaim heraufbeschwören, glauben andere an eine baldige Genesung: "Ich denke, sie werden es packen. Es war wichtig, dass man die Kosten unter Kontrolle bekommen hat und auf billigere Spiele setzt", meint etwa Michael Pachter, Vizepräsident einer US-Investment-Firma.


Kein Hit: "Gladiator: Schwert der Rache".

## Es regnet Preise

Anfang März fanden in Las Vegas die renommierten 'Interactive Achievement Awards' statt – hunderte Entwickler-Größen wie etwa Jason Rubin und Peter Molyneux waren vor Ort. Im unten stehenden Kasten seht Ihr die wichtigsten Preisträger.

### Interactive Achievement Awards

**Prince of Persia**
Bestes Konsolenspiel
Bestes Spieldesign
Beste Grafik
Beste Animationen
**Star Wars: Knights of the Old Republic**
Bestes Rollenspiel
Beste Story
Beste Charakter-Entwicklung
**EyeToy: Play**
Beste Innovation
Bestes Familienspiel
**Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs**
Bestes Sounddesign
Sonderpreis für herausragende Nutzung von Lizenz-Charakteren

## Attacke: Infinium Labs macht ernst




Von vielen Zockern immer noch als Aprilscherz bezeichnet, nähert sich die Phantom-Konsole ihrer heiß ersehnten Enthüllung: Auf der E3 im Mai bekleidet Hersteller Infinium Labs einen riesigen Stand – auch MAN!AC wird den Hardware-Herausforderer unter die Lupe nehmen. Nichtsdestotrotz herrscht aktuell trübe Stimmung bei Infinium Labs: Der Branchenneuling prüft rechtliche Schritte gegen die Hardware-Internetseite HardOCP. Letztere hatte den Phantom-Erfinder in einem Online-Artikel als Briefkastenfirma bezeichnet. Kevin Bachus, der Chef von Infinium Labs, hierzu: "Dieser Bericht erweckt den Eindruck, dass wir die Öffentlichkeit beschwindeln wollen – das ist einfach inakzeptabel".

## Das FBI droht allen Raubkopierern

Während sich deutsche Videospieler über teils arg geschmacklose Anti-Raubkopierer-Kinospots wundern, geht's in den USA noch härter zur Sache: So tat sich das FBI mit der amerikanischen Unterhaltungsindustrie zusammen, um Raubkopierer einzuschüchtern. Das Ergebnis der Gespräche: Ab sofort tragen alle Datenträger – entweder auf der Packung oder im Spielvorspann – eine Piraterie-Warnung. Deren Text lautet wie folgt: "Das unauthorisierte Duplizieren oder Vertreiben dieses geschützten Werks wird vom FBI verfolgt und kann mit bis zu fünf Jahren Gefängnis oder 250.000 Dollar Geldstrafe geahndet werden." Außerdem lässt die amerikanische Behörde verlautbaren, dass Raubkopieren hinter Terrorismus und feindlichen Geheimdiensten an dritter Stelle der US-Probleme liege.

## Das Maximo-Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir zehn heiße Fan-Pakete zu "Maximo vs. Army of Zin". Beantwortet einfach folgende Frage:

**Wo wurde "Maximo" entwickelt?**

**A: Polen** **B: USA** **C: Kenia**

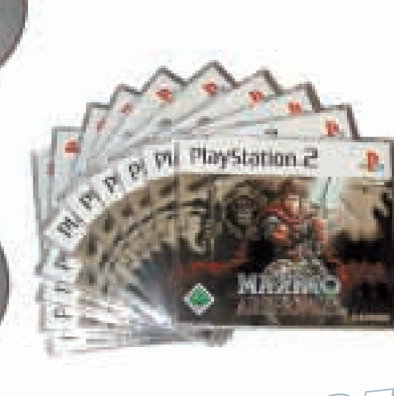
**Zu gewinnen gibt's:**

- *10 x Maximo vs. Army of Zin*
- *10 x Maximo-Frisbee*

Wer gewinnen will, schreibt an:

**Cybermedia Verlag GmbH**
**Stichwort: Edler Ritter**
**Wallbergstraße 10**
**86415 Mering**

**Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Einsendeschluss: 07. Mai 2004 Mehrfachsendungen werden nicht berücksichtigt!**




## Neues von Sonys PSP-Handheld

Traurige Nachricht für PAL-Zocker: Sony wird sein Wunder-Handheld erst 2005 in Europa veröffentlichen. Der offizielle Grund: Bis zum (ursprünglich als Release-Termin) geplanten Weihnachtsgeschäft könne man nicht genug Start-Software fertigstellen. Analysten gehen jedoch davon aus, dass sich der PS2-Hersteller mit seinem knappen Zeitplan schlicht und einfach übernommen hat – auf der E3 erfahren wir mehr.




Kommt erst 2005: Sonys PSP.

## Sensationelle Pläne bei Electronic Arts

Als ob Electronic Arts nicht schon genug Blockbuster im Portfolio hätte, will der Publisher nun auch erwachsene Zocker ansprechen. Nachdem bereits "James Bond 007: Alles oder Nichts" in den ersten zwei Wochen 500.000 Mal über US-Ladentheken wanderte, gilt ein Spionage-Nachfolger als sichere Bank. Das Besondere daran: Man werkelt an einer Fortsetzung zum hierzulande indizierten N64-Shooter "Goldeneye". Das für alle Konsolen angekündigte Ego-Geballer bietet einen besonderen Dreh: Ihr schlüpft nämlich in die Fußstapfen von Goldfinger (siehe Bild oben) bzw. Dr. No und wandelt somit auf krimineller Seite der berühmten Leinwand-Vorlage.




Ein weiteres Projekt lässt noch mehr aufhorchen: Um mit Rockstars Massenphänomen "GTA" mitzuhalten, entwickelt Electronic Arts LA ein ähnlich geartetes Spiel zum legendären Mafia-Streifen "Der Pate" – im Original "The Godfather". Über beide erwähnten Titel berichten wir in einer der nächsten Ausgaben.

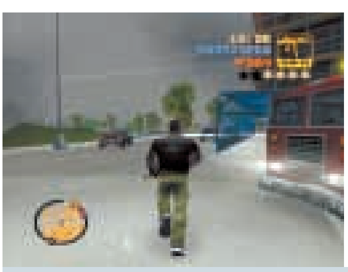
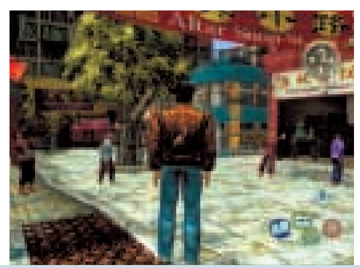
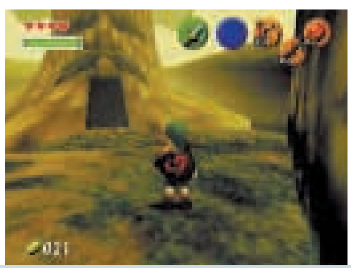
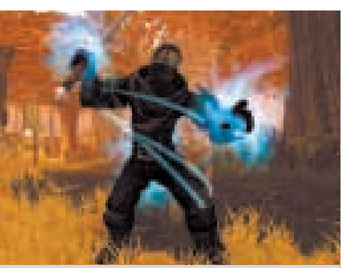
## AM RANDE

**+++Revoluzzer:** US-Publisher BAM hat den schottischen Entwickler Vis aufgekauft. Letzterer wurde vor allem durch seine Skandal-Software "State of Emergency" bekannt. **+++ Pingelig:** Britische Familienverbände wollen Eidos' "Whiplash" verbieten, weil der Titel das Tierversuchs-Thema nicht ernst nehme. **+++ Kürzung:** Namco entließ unlängst 28 Mitarbeiter seiner US-Niederlassung. Der Grund: Man wolle sich auf Kernmarken konzentrieren. **+++ Leipzig als Vorbild:** Wie bereits vor der Games Convention praktiziert, wird Square am 10. Mai in Los Angeles ein "Final Fantasy"-Konzert veranstalten. **+++ Großes Tier:** Kein geringerer als Danny Elfman schreibt den Titelsong zum Xbox-Rollenspiel "Fable". Der berühmte Filmkomponist schuf unter anderem den Soundtrack von "Men in Black". **+++ Heikler Fall:** Activision sieht sich in den USA mit einer offiziellen Klage konfrontiert. Ein Gericht wirft dem "Tony Hawk"-Erfinder absichtlich falsche Gewinnmeldungen vor. **+++ Gute Nachrichten:** Der englische Publisher Eidos konnte im letzten Geschäftshalbjahr seinen Gewinn um ganze 30 Prozent steigern. Außerdem gab man den Erwerb von IO Interactive bekannt. Letztgenannte Dänen werkeln aktuell am Killer-Simulator "Hitman: Contracts".

# Die Zukunft der Konsolenwelt




## Schöne neue Spielewelt – Teil 2

Beispiele interaktiver Welten (v.l.n.r): "GTA 3" bietet alle verbrecherischen Freiheiten. "Shenmue" beeindruckt mit schier unerschöpflichem Detailgrad. Perfekte Spielbarkeit wird in "The Legend of Zelda: The Ocarina of Time" mit grandioser Level-Architektur kombiniert. "Fable" verspricht hingegen freien Verlauf und intelligente Charaktere.

Im zweiten Teil unserer Lösungsansätze widmen wir uns virtuellen Spielewelten, deren realer Wiedergabe sowie der spielspaßentscheidenden Interaktivität.

### Künstliche Intelligenz

Bereits aus der griechischen Mythologie sind mechanische Maschinen überliefert, die intelligentes Verhalten vortäuschen. Doch erst im vorigen Jahrhundert fand mit der Entwicklung des Computers der etwas irreführende Begriff 'Künstliche Intelligenz' eine sprunghafte Evolution: Programme steuern quasi-intelligente Prozesse oder Roboter, um menschliches Verhalten nachzuahmen. Bereits seit den 50er-Jahren sind Schachprogramme die Vorzeige-Disziplin der 'KI'. Trotzdem sind diese Programme dumm: Sie reagieren nur mit vorbestimmten Problemlösungen. Oberstes Ziel sind deshalb lernfähige Programme, die sich selbst an die Umgebung anpassen.

### Next Level-Themen im Überblick

- **MAN!AC 04/04: Nintendo DS**
  Doppelter Spielspaß dank Doppel-Screen?
- **MAN!AC 03/04:**
  Schöne neue Spielewelt – Teil 1
- **MAN!AC 02/04:**
  Die 10 großen Konsolenärgernisse
- **MAN!AC 01/04: Ade DVD**
  Optische Datenträger der Zukunft

### Realismus

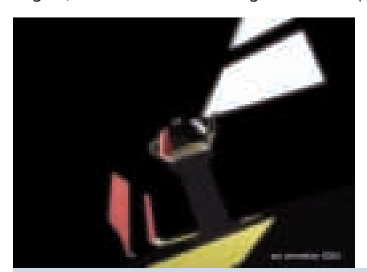
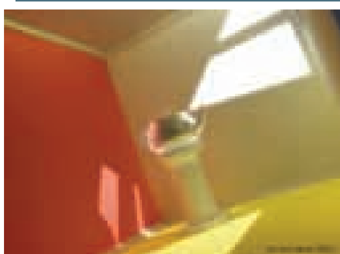
Ausgefeilte Textur-Techniken wie Overlay- oder Bump-Mapping (für eine uneben wirkende Oberfläche) erhöhen den Realitätsgrad kommender Spiele wie "Doom 3" oder "Half-Life 2" beträchtlich. Titel wie "Gran Turismo 3" ahmen auch schon echte Spiegelungen nach, die sonst nur durch das rechenintensive 'Raytracing'-Verfahren korrekt wiedergegeben werden.
Einen entscheidenden Beitrag in Richtung Realismus liefert die korrekte Beleuchtung. Zum einen kommen bereits schon dynamische Lichtquellen zum Einsatz ("Deus Ex 2"), um die Umgebung plastisch und 'greifbar' wirken zu lassen. Zum anderen sorgt 'Global Illumination' für wirklichkeitsnahe Optik: Hier werden Lichtteilchen in eine Szenerie 'geblasen', um diese in stimmungsvolles Licht zu tauchen. Das Problem dabei: Die Technik benötigt viel Rechenzeit. Deshalb rendert man die Szene vorab aufwändig, um dann das Licht auf Objekten als Textur abzulegen, welche später ins Spiel portiert wird.

**MAN!AC-Prognose**
Gesteigerte Rechenleistung, ausgefeilte Textur-Techniken und stimmige Szenen-Beleuchtung sorgen für ultrarealistische Spielewelten.

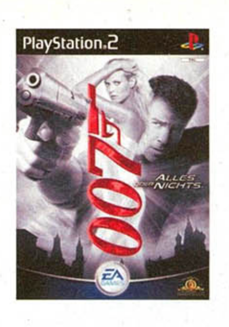
### Interaktive Spielewelten

Doch wie bringt man Interaktivität in realistische Digi-Landschaften? Der Schlüssel liegt hier in der 'KI' – der künstlichen Intelligenz. Der simple Begriff bezeichnet das Verhalten der Welt auf den Spieler und untereinander. Meist sind Verhaltensweisen 'gescriptet' (vorab festgelegt), damit CPU-Charaktere auf vom Spieler verursachte Ereignisse reagieren. Dank 'KI' werden sie aber selbstständig: In RPGs und Adventures frönen Dorfbewohner beispielsweise ihrem Tagesablauf (arbeiten, essen, Freizeit), während virtuelle Tiere auf Beutejagd gehen und Witterung aufnehmen – ganz wie in der Realität.
Aber nicht nur digitale Lebewesen sollten über eine vernünftige 'KI' verfügen, sondern auch Gegenstände oder gar Gebäude. Gras reagiert auf eine leichte Windbrise, Schnee bleibt auf den Straßen liegen, Einwohner flüchten vor Regen.
Das wichtigste dabei bleibt aber nach wie vor die Reaktion auf den Spieler, der diese funktionierende Welt auf den Kopf stellen kann, nach seinen Wünschen anpasst und nutzt. Dabei zählen u.a. "Shenmue", die "GTA"-Serie oder "Fable" zu den Wegweisern. Kommende Online-Universen sorgen dazu noch für weitere Spieltiefe. Das Ziel bleibt dasselbe: Der Spieler soll in eine eigenständige, lebendige Welt gezogen und darin gefesselt werden. *ts*

**MAN!AC-Prognose**
In Zukunft nehmen Spielewelten in puncto Größe und Details gewaltig zu. 'KI' sorgt dabei für nahezu uneingeschränkte Interaktivität.

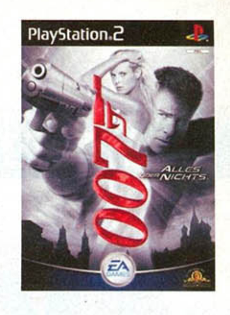



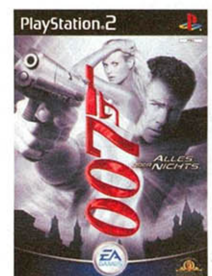
Während simples Shading (links) nur direkt angestrahlte Objekte beleuchtet, erzeugt 'Global Illumination' (rechts) natürliche Ausleuchtung dank Lichtteilchen – doch für Echtzeitdarstellung ist diese Technik (noch) zu aufwändig.

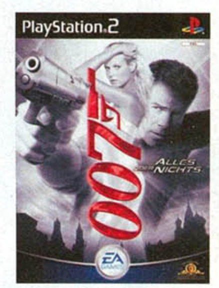









# Der Spiele & Unterhaltungsprofi!



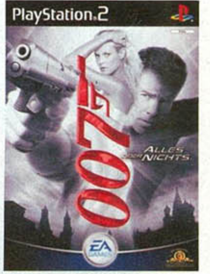


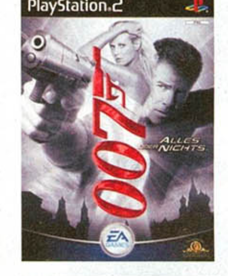

- Playstation 2 über 560 Titel lagernd
- X-Box über 350 Titel lagernd
- Gamecube über 200 Titel lagernd
- sämtliches erhältliches Zubehör für alle Konsolen



- Verleih von PS2-Spielen (auch online)
- über 6.000 DVDs im Programm

24 Stunden Express-Versand!




**Und So können Sie uns erreichen:**

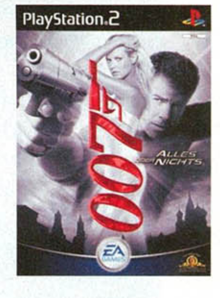
**http://www.newline-entertainment.at**




**Newline Entertainment**
**Jahnstrasse 4**
**A - 9800 Spittal / Drau**



**Tel.: +43 (0) 4762 33689**
**Fax: +43 (0) 4762 33753**

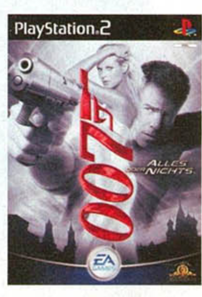






**Die Newline Entertainment Bestpreis-Garantie!**

**Sollten Sie ein bei uns gekauftes Spiel binnen 14 Tagen ab Kaufdatum bei einem anderen Händler (on- & offline) billiger erwerben können erstatten wir Ihnen den bei uns bezahlten Kaufpreis zurück.***




*) ausgenommen sind Sonderaktionen und Abverkäufe. Die Bestpreisgarantie gilt bis auf Widerruf durch Newline Entertainment.

OVERSEAS

# Onimusha 3 Demon Siege

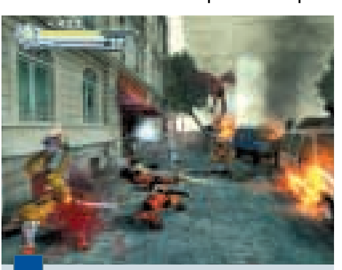


PS2 Rabiater Polizist: Kleinere Zombies umklammert Jacques mit seiner Peitsche und lässt dann eine Pistolen-Salve folgen.



PS2 Ungleiches Duell: Mit diesem ebenso kuriosen wie furchterregenden Obermotz-Gesellen müsst Ihr Euch gleich zweimal rumärgern – wohl dem, der zuvor ausreichend Heilpakete und Seelenenergie gesammelt hat.

Starre Renderkulissen, träge Digikreuz-Kontrollen und gruselig-bizarre Bösewichte – Capcoms Samurai-Serie "Onimusha" wandelte stets auf den firmeneigenen "Resident Evil"-Pfaden. Umso erstaunlicher, dass sich Teil 3 der Action-Mär in Spielablauf wie Technik überdeutlich vom genannten Zombie-Bruder abnabelt. Moderne Polygon-Optik, frische Charaktere und nicht zuletzt ein kinoreifer Zeitreise-Plot sollen den krönenden Abschluss der PS2-Trilogie markieren. Ob diese Ambitionen tatsächlich Erfüllung finden? Wir machen die Probe aufs Import-Exempel.



PS2 Kulturschock: Vorm Triumphbogen murkst ein Samurai untote Armeen ab.

## Treffen der Generationen

Da staunt selbst Obermotz Nobunaga nicht schlecht: Gerade als Nippon-Krieger Samanosuke (der Held aus Teil 1) gegen seine Nemesis antreten will, öffnet sich ein Magie-Portal und katapultiert den verdutzten Recken ins heutige Paris. Zeit zum Baguette knabbern bleibt dennoch keine, denn auch die Euro-Metropole wird gerade von abertausenden Dämonen heimgesucht. Während örtliche Gendarmen gegen das Höllenvolk ankämpfen, öffnet sich ein weiterer Riss im Zeitgefüge – dieses Mal allerdings in umgekehrter Richtung. So wird Franzosen-Cop Jacques ungewollt nach Feudal-Japan transferiert. Dank dieser 'Plätzchen wechsle dich'-Prämisse steuert Ihr bei "Onimusha 3" quasi zwei gleichberechtigte Protagonisten. Wann zwischen beiden Strängen umgeschaltet wird, entscheidet jedoch immer die lineare Story-Dramaturgie. Gleichwohl bürgt der ständige Rollentausch für ein Mehr an Abwechslung, denn Jacques respektive dessen Waffenarsenal bricht mit "Onimusha"-Konventionen. Das Digi-Ebenbild von Schauspieler Jean Reno verwendet nämlich keine handelsüblichen Stichwaffen, sondern meuchelt bevorzugt per Gliederschwert. Prügel-Fanaten kennen derartiges Mordinstrument von "Soul Calibur"-Schönheit Ivy: Die flexible Klinge knallt wie eine Peitsche auf Feinde nieder, vollführt Rundum-Schläge oder hakt sich an Ankerpunkten fest. Letztere Einsatzmöglichkeit macht den bärtigen Bullen zum legitimen Tarzan-Erben: Schwingt über gähnende Abgründe, zieht Euch an Steilwänden hoch und rutscht an Seilbahnen entlang – "Rygar" lässt grüßen. Das Timing solcher Akrobatik-Einlagen wird jedoch von einer Automatik übernommen, Todesstürze gibt's ergo

# COMING NOW...

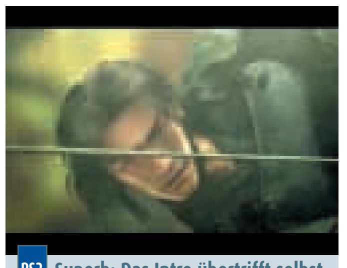
## in USA

| APRIL: Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version | MAI: Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Future Tactics: The Uprising | Crave | Rollenspiel | unwahrscheinlich | Megaman Anniversary Col. | Capcom | Jump'n'Run | realistisch |
| King of Fighters 2002 | SNK | Beat'em-Up | unwahrscheinlich | Onimusha 3: Demon Siege | Capcom | Action-Adventure | sicher |
| La Pucelle Tactics | Nippon Ichi | Strategie | unwahrscheinlich | Samurai Warriors | Koei | Action | sicher |
| NBA Ballers | Midway | Sportspiel | realistisch | Syphon Filter: Omega Strain | Sony | Action | sicher |
| Red Dead Revolver | Take 2 | Action | sicher | Transformers | Atari | Action | sicher |
| Serious Sam: Next Encounter | Take 2 | Ego-Shooter | sicher | RalliSport Challenge 2 | Microsoft | Rennsport | sicher |
| Dinosaur Hunting | Metro 3D | Action | unwahrscheinlich | Rent a Hero No. 1 | AIA | Action-Adventure | unwahrscheinlich |
| Hitman: Contracts | Eidos | Action | sicher | Shrek 2 | Activision | Action-Adventure | sicher |
| Bomberman Jetters | Hudson | Action | realistisch | Custom Robo | Nintendo | Action | realistisch |
| Wario Ware Inc. | Nintendo | Action | sicher | Digimon Rumble Arena 2 | Bandai | Action | realistisch |

## in JAPAN

| APRIL: Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version | MAI: Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Crimson Sea 2 | Koei | Action | sicher | Beatmania IIDX 7th Style | Konami | Musikspiel | unwahrscheinlich |
| Derby Stallion 04 | Enterbrain | Simulation | unwahrscheinlich | Densha de Go! Final | Taito | Simulation | unwahrscheinlich |
| Kaena | Namco | Action-Adventure | unwahrscheinlich | Espgaluda | Arika | Shoot'em-Up | unwahrscheinlich |
| Panzer Front Ausf. B | Enterbrain | Strategie | unwahrscheinlich | Sega Ages: Out Run | Sega | Rennspiel | sicher |
| Xenosaga Freaks | Namco | Rollenspiel | unwahrscheinlich | Super Robot Taisen MX | Banpresto | Action | unwahrscheinlich |
| Guilty Gear XX #Reload | Bandai | Beat'em-Up | unwahrscheinlich | Pikmin 2 | Nintendo | Strategie | sicher |

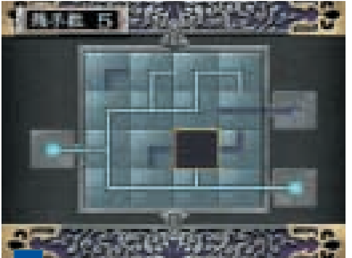
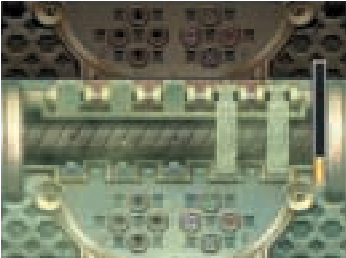
PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich


PS2 Superb: Das Intro übertrifft selbst Squares "Final Fantasy"-Filme.

keine. Im Zweikampf mit Monstrositäten sinkt Eure Lebensleiste hingegen schnell mal gen Nullpunkt: Egal ob geifernde Flugechse, einäugiger Steingolem oder Reisfeld-Zombie – die Ekel-Palette stellt ein Potpourri aus den ersten beiden "Onimusha"-Teilen dar. Neuzugänge wie Glibber-Tentakel oder Feuer-Ninja machen das zehnstündige Schnetzel-Spektakel endgültig zur Monsterparade.

### Krieger sucht Seelen

Nur gut, dass sowohl Samanosuke als auch sein europäischer Leidensgenosse Jacques über veritables Metzel-Können verfügen. Via Aktionstasten entlockt Ihr dem Helden-Doppel einfache Hiebe sowie rasselnde Combo-Manöver. Wer's noch fürchterlicher mag, vollführt mit seinem jeweiligen Schützling gar magische Spezial-Attacken: Lasst Flammen bzw. Blitze vom Himmel regnen, friert Schurken per Eiskeule ein oder startet ein glitzerndes Schlag-Stakkato – da bleibt kein Satanisten-Auge trocken! Wie aus den Vorgängern bekannt, hinterlassen abgemurkste Widersacher buntes Seelenmaterial, welches Ihr auf Knopfdruck einsaugt. Das spirituelle Rohmaterial tritt abermals in verschiedenen Colorierungen auf: Während etwa gelbe Klumpen Euren Energiebalken füllen, dient das blaue Pendant als Treibstoff für jedwede Zauber-Angriffe. Noch größere Bedeutung kommt der pinken Masse zu: Je mehr Sphären Ihr hiervon absorbiert, desto umfangreicher werden die Upgrade-Optionen am nächsten Speicherspiegel. Letztere Raststätten sichern nämlich nicht nur jederzeit Euren Spielstand, sondern bieten darüber hinaus Waffen-Verbesserungen an. Egal ob Streitaxt, Zweihänder oder Morgenstern – im Tausch gegen rosa Seelenmaterial lässt sich jedes Helden-Werkzeug aufmotzen. Clevere Samurais halten ferner nach violetter Geisterenergie Ausschau: Wer fünf dieser seltenen Kugeln einsammelt, darf sich temporär in einen unsterblichen Dämonen-Raufbold verwandeln und so selbst dickere Kreaturen ruckzuck umhauen. Apropos dicke Kreaturen: Traditionell geizt Capcom auch bei "Onimusha 3" nicht mit gigantischen Zwischenbossen. Zweiköpfige Drachen, hünenhafte Starkstromritter



PS2 Gehirnakrobatik: Während der Öffnungsmechanismus von Kisten (links) ohne Zeitdruck abläuft, kommt beim Knöpfenachdrücken (rechts) Hektik auf.


PS2 Grandioser Fehlschlag: Während der erste Zwischenboss den kompletten Fußboden elektrisiert, bringt sich Jacques per Peitschenhieb in Sicherheit.



PS2 Flächenbrand: Mit dieser Spezialattacke lasst Ihr Eure Widersacher in Flammen aufgehen – ein grandioser Anblick!

PS2 Fliegender Franzose: An solchen Ankerpunkten schwingt sich Jacques wie einst Tarzan über Abgründe hinweg.

PS2 Tödlich: Samanosuke verwandelt sich in sein dämonisches Alter Ego.

sowie schizophrene Psycho-Teufel liefern Euch zähe Obermotz-Duelle. Damit das Spiel trotz seiner hohen Scharmützel-Frequenz nicht zum müden Fließband-Gemetzel verkommt, streuen die Entwickler regelmäßig Rätsel-Intermezzi ein: Da wollen Bodenplatten korrekt betreten, Tastenfolgen unter Zeitdruck nachgedrückt und Knobel-Truhen entriegelt werden. Mitunter müsst Ihr gar in räumlicher wie zeitlicher Hinsicht um die Ecke denken: Pflanzt beispielweise Jacques anno 1582 einen Baum, so kann Samanosuke in der Gegenwart daran raufklettern. Bei diversen Denksport-Passagen benötigt Euer Krieger-Duo außerdem die Hilfe einer Fee. Das kleine Mädel fungiert als Botendienst und bringt Euch den Inhalt unzugänglicher Kisten herbei.

## Gourmetkost aus Fernost

Obgleich Capcoms Feudal-Hackepeter demnach keine spielerische Revolution darstellt, präsentiert sich "Demon Siege" als bislang stärkste "Onimusha"-Episode. Besonders die teils atemberaubende 3D-Optik straft alle Zweifler Lügen: Malerische Landschaften, spektakuläre Partikeleffekte und stets übersichtliche Kamerawinkel summieren sich zu einem polygonalen Kunstwerk – einzig dezentes Flimmern stört den makellosen Gesamteindruck. Ebenfalls erfreulich: Samanosuke & Co. lassen sich endlich mit dem Analog-Stick kontrollieren, dadurch macht die exakte Kampf-Steuerung gleich doppelt soviel Spaß. Über fehlende Langzeitmotivation kann sich dieses Mal auch niemand beschweren, denn nach dem Durchzocken warten witzige Bonus-Kostüme und Minispiel-Modi wie ein Schießstand auf ihre Entdeckung.

Den Gang zum Importhändler solltet Ihr dennoch überdenken: Ohne Japanisch-Kenntnisse bleibt die ohnehin verworrene Handlung nämlich ein Buch mit sieben Siegeln. Einzig zu Beginn spricht Jacques alias Jean Reno lose Brocken in französischer Landessprache – danach wird's für Europäer zum unverständlichen Kuriositätenkabinett. Deshalb unser Fazit: Wartet auf die PAL-Fassung – es lohnt! *tk*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

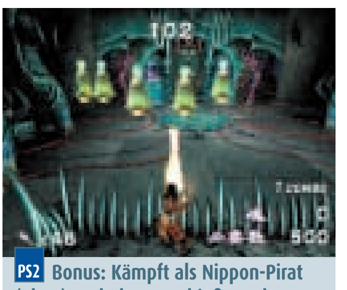
Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: 3. Quartal

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, Pr. Scan, DTS

**Onimusha 3 Demon Siege**

Playstation 2 – 88% Spielspaß

Samurai-Zenit: technisch wie spielerisch überragender Abschluss der "Onimusha"-Trilogie – klasse!



PS2 Bonus: Kämpft als Nippon-Pirat (oben) und übt am Schießstand.



PS2 Weibliches Zwischenspiel: An zwei Stellen schlüpft Ihr in die Rolle der knackigen Blondine Michelle und ballert per Schrotflinte auf Zombie-Horden.

# Ninja Gaiden


XB Wahl der Waffen: Der Kriegshammer lässt sich angesichts seiner Masse zwar nur langsam führen, zerschmettert dafür aber kleinere Dämonen mit einem Hieb.


XB Schnippschnapp, Rübe ab! "Ninja Gaiden" geizt wahrlich nicht mit roher Gewaltdarstellung – Verwischeffekte machen solche Szenen noch spektakulärer.

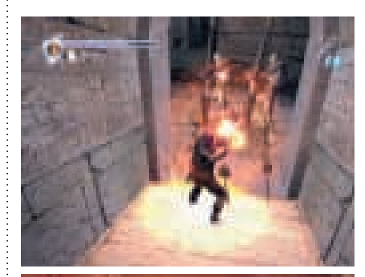
Arrogant im Auftreten, nie um einen markigen Spruch verlegen und selbst bei Nacht mit Sonnenbrille ausgestattet – Tomonobu Itagaki gehört zu den schillerndsten Persönlichkeiten im Software-Business. Kein Wunder also, dass der Tecmo-Frontmann auch für sein aktuelles Projekt kräftig ins Propaganda-Horn blies: Versprechungen à la "Wir produzieren das beste Action-Spiel aller Zeiten" mutierten zur Standard-Floskel. Nun ist endlich die Stunde der Wahrheit gekommen: Besagtes "Ninja Gaiden" erschien unlängst in den USA – MAN!AC prüft, ob die Xbox-Schlachtplatte ihren Vorschusslorbeeren gerecht wird oder als Megaflop endet.

## Vom Klopper zum Ninja

Den Helden des NES-Remakes kennen Prügelfreunde bereits aus "Dead or Alive": Ryu Hayabusa absolviert gerade Sparringskämpfe, als eine Botin ihm Kunde von der Verwüstung seines Heimatdorfs überbringt. Nicht nur die Verwandtschaft Eures Recken fiel der feigen Tat zum Opfer, auch das legendäre 'Black Dragon'-Schwert wurde stibitzt – dafür sollen die Drahtzieher noch büßen!

Ergo macht sich Ryu sofort auf, dem verantwortlichen Vigoor Imperium eine Lektion zu verpassen. Die folgende Ninja-Vendetta unterteilt sich in 16 Kapitel: von einem futuristischen Luftschiff über die Hauptstadt Tairon bis hin zu antiken Pyramiden. Gemäß Genre-Konvention warten in jedem genannten Abschnitt unzählige Bösewichte auf Euren Nippon-Krieger: Ob Panzerfaust-Soldat, Krallendämon oder Zombie-Samurai – der Gegner-Kader kennt kein Pardon. Nur gut, dass sich Ryu als reinster Kampfkünstler entpuppt, welcher per Aktionstastendruck schwere wie schnelle Klingen-Hiebe vom Stapel lässt. Was in der Theorie noch recht banal klingt, steigert sich im Laufe der Spielzeit zur Offensiv-Wissenschaft: Euer vermummter Rächer beherrscht nämlich aberdutzende Combo-Manöver, deren Ausführung zumeist komplizierte Eingabe-Ketten erfordern. Derartige Fingerakrobatik erzeugt nicht nur spektakuläre Metzel-Szenen, sondern füllt zudem Ryus 'Essence'-Vorrat: Je cooler Ihr anrückende Schurken zerhackt, desto mehr Seelenmaterial spucken die Kerle nach ihrem Ableben aus – "Onimusha" lässt grüßen. Wer etwa fleißig gelbe Kugeln aufsaugt, darf diese beim örtlichen Schmied gegen Heil-Items oder Waffen-Upgrades eintauschen. Weiteren Tiefgang erhält das Schwerterklirren von "Ninja Gaiden" durch Magie-Techniken. Mit der entsprechenden Pergamentrolle ausgestattet, gebietet Ryu über so genannte 'Ninpo'-Zauber: Feuerball,

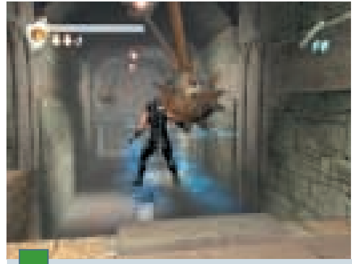

XB Schneller als das Licht: Wenn Ryu seine Klinge mit Seelen toter Widersacher füttert, wendet er eine 'Ultimate Technique' an – das Ergebnis seht Ihr hier!




XB Mit seinen Ninpo-Beschwörungen röstet Ryu jede noch so starke Kreatur.



XB Im Angesicht der Bestie: Wer bestimmte Körperteile eines Feindes anvisieren will, zückt Pfeil und Bogen – während des Zielens seid Ihr jedoch unbeweglich.





XB Der Tod lauert überall: Wenn Ihr Euch gerade mal nicht mit Monstern rumärgert, sorgen Stachel-Fallen (links) und Klettereinlagen (rechts) für Adrenalinschübe.

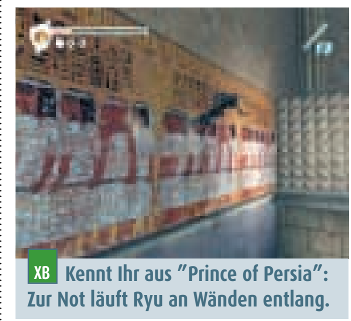
Blitzregen sowie Flammenkreisel gehören besonders bei Massenscharmützeln zum Pflichtprogramm. Weit entfernte Halunken nehmt Ihr hingegen lieber per Fernwaffe ins Visier: Sowohl Pfeile als auch Wurfsterne stehen zur Wahl – optional gar in noch tödlicherer Explosiv-Ausführung. Trotz aller zitierten Kampfhandlungen entwickelt sich Tecmos Xbox-Meisterwerk schnell zum waschechten Action-Adventure: Da wollen rudimentäre Objekt-Rätsel geknackt, Labyrinth-artige Areale durchquert und Sprungeinlagen überlebt werden. Letztgenannte zeigen eindrucksvoll die Agilität Eures Heroen: Ryu sprintet in bester "Prince of Persia"-Manier an senkrechten Mauern entlang, schwingt sich von Fahnenstange zu Fahnenstange und kraxelt an Vorsprüngen über Lavaseen hinweg. Damit Ihr selbst bei derartigen Herausforderungen nicht den Überblick verliert, helfen stets Karte respektive Hinweis-Dokumente weiter.

## Himmel oder Hölle?

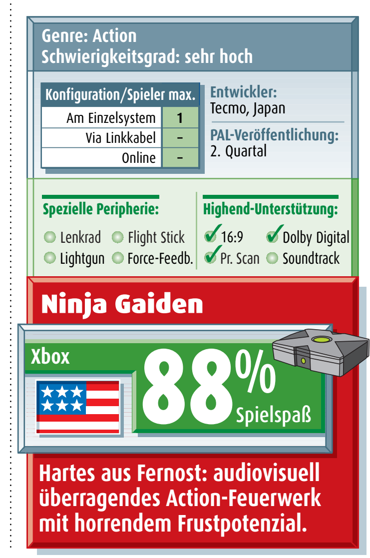
Auch wenn die enthaltenen Features somit keinen Innovations-Preis gewinnen, setzt "Ninja Gaiden" in vielerlei Hinsicht neue Maßstäbe. Besonders die gebotene Optik sucht ihresgleichen: Ungemein hochauflösende Texturen, fantastische Polygon-Figuren und gnadenlos flüssige 60 Bilder pro Sekunde versprühen Referenz-Charakter. Allerdings können sich nur hartgesottene Profi-Zocker am Grafik-Feuerwerk erfreuen, Einsteiger taumeln indes von einem Frustmoment zum nächsten: Nimmt der Schwierigkeitsgrad doch mitunter monumentale Formen an – seichte 08/15-Gegner oder gar Tutorial-Missionen existieren hier nicht. Nur wer jedes Duell taktisch angeht bzw. exzessiv blockt, bleibt am Bildschirmleben. Zu allem Überfluss warten ganze 26 Zwischenbosse auf Euch: Egal ob Eiswurm, Riesententakel oder Superpanzer – jeder Obermotz verfügt über fiese Spezialangriffe und massig Lebensenergie. Während solche Hürden noch als gewollte Legendenbildung durchgehen, nagt die Kamera unnötig an Eurem Geduldsfaden: Bei Gefechten hinkt der Blickwinkel ständig hinterher und verdeckt Euren Recken, bei Sprungeinlagen muss dauernd per Schultertaste nachjustiert werden.
Lobenswert hingegen, dass Tecmo für ausreichend Langzeitmotivation sorgt: Ausdauernde Spieler schalten die NES-Originale der "Ninja Gaiden"-Reihe frei und treten zu Online-Turnieren an: Ab Mai gibt's Xbox-Live-Levels, deren Absolvierung mit einem Platz auf weltweiten High-Score-Tabellen honoriert wird. *tk*



XB Masse mit Klasse: In Sachen Zwischenbosse setzt "Ninja Gaiden" fraglos neue Maßstäbe. Die insgesamt 26 Obermonster imponieren sowohl durch ihre optische Pracht als auch mit ausgefeilten Angriffsmustern – ein Fest für Profi-Metzler.



XB Kennt Ihr aus "Prince of Persia": Zur Not läuft Ryu an Wänden entlang.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | - |
| Online | - |

Entwickler: Tecmo, Japan
PAL-Veröffentlichung: 2. Quartal

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

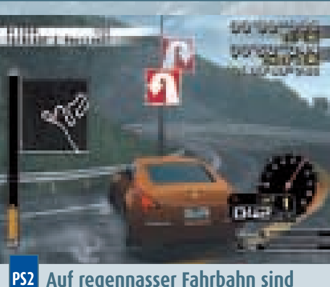
**Ninja Gaiden**

Xbox 88% Spielspaß

Hartes aus Fernost: audiovisuell überragendes Action-Feuerwerk mit horrendem Frustpotenzial.

# Kaido Battle 2 – Chain Reaction

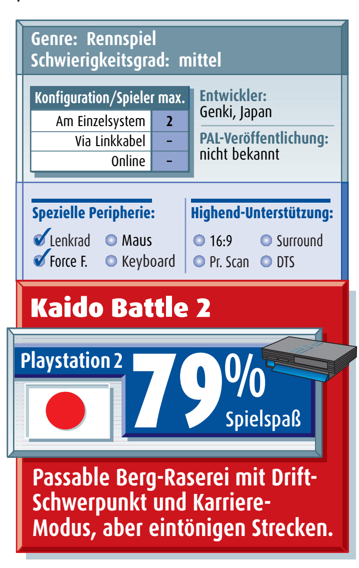

PS2 Neben Fahrleistungs-Tuning sind auch Spoiler im Angebot.


PS2 Auf regennasser Fahrbahn sind Ausrutscher schnell passiert.



PS2 Bei nächtlichen Wettrennen zählt nur eins: vorne bleiben. Sonst wandert Euer Energiebalken (wie in Beat'em-Ups) gen Null.

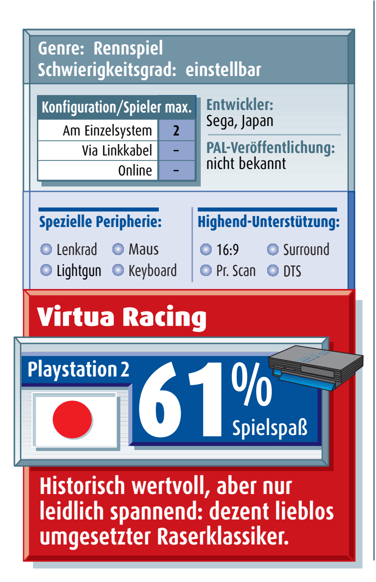
Genkis Bergrennen geht in eine neue Runde: Enge Serpentinen und wilde Drifts fordern PS2-Rennpiloten heraus.




Im umfangreichen 'Conquest'-Modus startet Ihr mit wenig Startkapital zu einer "Gran Turismo"-ähnlichen Karriere. Über 100 lizenzierte Wagen von Mazda, Nissan über Honda bis zu westlichen Vertretern wie Audi oder Mercedes warten darauf, gekauft oder errungen zu werden. Nach Erwerb eines preisgünstigen Fahrzeugs beim Autohändler bleibt hoffentlich noch Geld für ein wenig Tuning: Sportauspuff, Turbobausatz und neuer Kühler bringen mehr Leistung, während Rennreifen besseren Grip verleihen. Aerodynamische Bauteile wandeln auch einen Kleinwagen zumindest optisch zum Sportgerät. Nach der Einkaufstour erwartet Euch an jedem virtuellen Tag eine bestimmte Anzahl an Aufgaben, wie Zeitfahren, Rennen gegen Geisterwagen oder Drift-Events. Bei letzteren sammelt Ihr Punkte durch gekonntes Übersteuern innerhalb bestimmter Abschnitte – möglichst ohne Touchieren der Bande. Die Jagd nach Punkten und Sieg führt Euch über sieben lange Berg-Kurse nach realem japanischen Vorbild – erschwerte Bedingungen erwarten Euch außerdem bei Regen und Gewitter. Nach dem Einbruch der Nacht besucht Ihr einen virtuellen Parkplatz, wo Euch Kontrahenten zu weiteren Wettbewerben herausfordern. Erfolgreiche Rennfahrer werden mit neuen Bauteilen und ertragreichen Sponsorenverträgen belohnt. Ein virtuelles Forum, E-Mails sowie Newsletter, die über kommende Wettbewerbe und Tuningtipps informieren, runden das Rennangebot ab.

Dank vielen Events fesselt der schicke Karriere-Modus auch länger. Originalgetreue Boliden samt netten Lackspiegelungen erfreuen das Auge, können aber nicht mit den Genre-Größen mithalten. Auch die engen Bergstrecken bieten optisch wie spielerisch zu wenig Abwechslung. *ts*

# Virtua Racing




Sega packt im Zuge seiner "Ages"-Neuauflagen einen wahren Klassiker der Moderne an: Mit "Virtua Racing" feierte 1992 der erste Model-1-Automat Premiere und läutete das Zeitalter der Polygon-Spiele ein.

Beim Sprung auf die moderne PS2-Konsole blieb die Raserei ihren Wurzeln treu: Da die Hardware damals aus technischen Gründen noch keinerlei Texturen beherrschte, geht auch die Sony-Neuauflage lediglich mit einer aus zahlreichen einfarbigen Flächen zusammengesetzten Optik an den Start. Dafür läuft das Geschehen nun mit blitzsauberen 60 Bildern pro Sekunde ab, erhalten blieben allerdings die teils massiven Pop-Ups: Im Hintergrund springen z.B. ganze Gebirgszüge jäh ins Bild – Werktreue ist eine schöne Sache, aber an einer Verbesserung dieses Aspekts hätte sich niemand gestört.

Neben den drei Originalkursen finden sich auf der PS2 drei neue Pisten. Weiter saust Ihr nicht nur bei Einzelrennen über den Asphalt, sondern spielt im Laufe einer simpel gestalteten Meisterschaft stärkere Boliden frei. Die Steuerung fällt wie beim Vorbild simpel und etwas gewöhnungsbedürftig aus, da die Autos stark zum Driften neigen und sich schon bei leichten Remplern schnell drehen.



PS2 Die PS2-Fassung liefert einige neue Kurse und Rennwagen.

Insgesamt bietet "Virtua Racing" zu wenig Feinpolitur, um neue Fans zu locken. Wer dagegen den Automaten mochte und in wohligen Retrogefühlen schwelgen will, wird ordentlich bedient. *us*

# Naval Ops: Commander



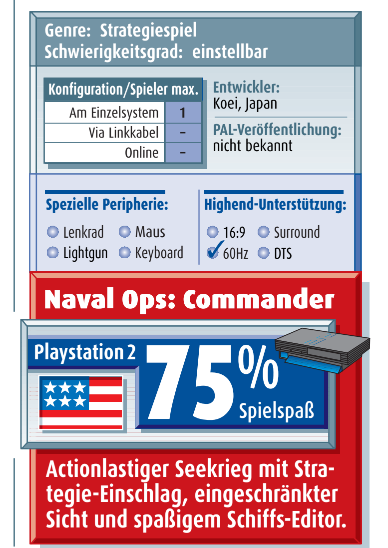
PS2 Während in großen Schlachten leicht der Überblick flöten geht, schränkt Nacht die Sicht empfindlich ein.

Leinen los für Koeis Schlachtschiffe: Während Ihr im Vorgänger "Naval Ops: Warship Gunner" nur einen einzelnen Kreuzer befehligen durftet, kommandiert Ihr nun einen ganzen Flottenverband aus bis zu vier Schiffen, um in 40 neuen Missionen Convois zu beschützen, feindliche Versorgungswege abzuschneiden und fiese Superschiffe zu versenken. Der Schwerpunkt wurde nun zwar in Richtung Taktik geschoben, trotzdem blieb das ursprüngliche actionreiche Spielprinzip erhalten: Ihr steuert Euer Schiff direkt, während Eure Gefolgsleute einstellbare Formationen zu Euch einnehmen. Bei Feindkontakt bringt Ihr Euch in eine taktisch kluge Position und ballert aus allen Rohren: Projektile, Raketen, Torpedos oder gar optische Waffen decken den Gegner ein. Neu ist der automatische Zielmodus, der dem nächsten Feind folgt. Eure Gefolgsschiffe sind zwar schnell mit der Waffe, in Küstennähe bleiben sie jedoch gern am Ufer kleben. Praktisch: Defensiv-Waffen feuern nun automatisch – der Verteidigungs-Modus des Vorgängers entfiel. Auffälligste Neuerung ist daneben die Top-Down-Perspektive mit zoom-, aber nicht drehbarer Kamera. Leider entfiel auch die Fernglas-Perspektive und das Anvisieren aus Ego-Sicht.

Im Schiffsdock hat sich dagegen wenig geändert: Mit der Kohle aus erfolgreichen Einsätzen treibt Ihr die militärische Forschung voran, um Zugriff zu neuen Schiffen, Waffen und Equipment zu erhalten. Im praktischen Editor bastelt Ihr sodann Euren individuellen Stahlkoloss zusammen: Auf Zerstörern, Kreuzern und Flugzeugträgern darf neben Bewaffnung, Brücke sowie Maschinen auch nicht die Panzerung vergessen werden – das Maximalgewicht ist allerdings schnell erreicht. Ein nettes Tutorial führt Landratten in die Materie ein, während sich Veteranen im Survival-Modus vergnügen. *ts*

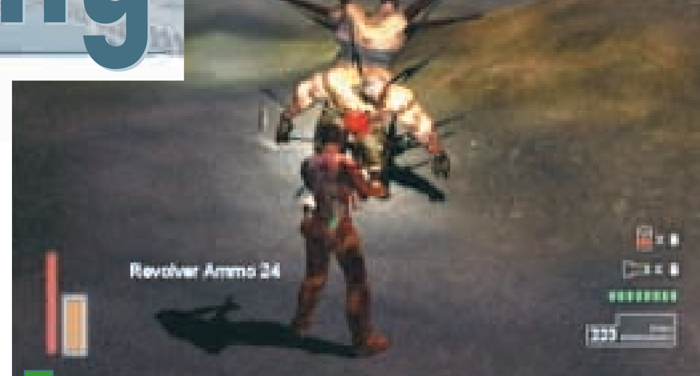


PS2 Das Konstruieren eigener Kähne sorgt für langfristige Motivation.



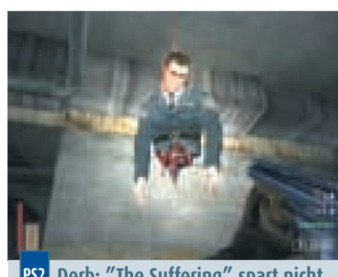
# The Suffering


XB Mittendrin statt nur dabei: Die Ego-Perspektive bürgt für gehobenen Nervenkitzel – beachtet auch die blutverschmierten Pistolen Eures Antihelden.



XB Auf Dauer ermüdend: Im späteren Verlauf ballert Ihr am Fließband auf nimmermüde Monster-Horden – das Maschinengewehr wird's schon richten.

Sadistische Wächter, brutale Mitbewohner und ständiges Bücken nach Seife – ein Leben im Gefängnis ist kein Zuckerschlecken. Noch schlimmer gibt sich der Knast aus Midways Schauder-Software "The Suffering": Gerade als Antiheld Torque wegen Mordes im 'Abbott Penitentiary' einsitzen soll, wird die Vollzugsanstalt von untoten Kreaturen überfallen – Wächter wie Häftlinge liegen im eigenen Blut.
Fortan macht Ihr Euch wahlweise aus Ego- oder Verfolger-Ansicht auf die Suche nach den Gründen fürs bizarre Höllenszenario und ergründet nebenbei das Seelenheil des Protagonisten. Torque weiß nämlich nicht, ob er tatsächlich Frau und Kinder ermordet hat – Gedächtnisverlust macht's möglich. Mit dieser Prämisse drehen die Entwickler gekonnt an der Spannungsschraube: Das Ende des Spiels und damit die Wahrheit über Torques Vergangenheit hängt nämlich von Euren Entscheidungen ab. Wer unbewaffnete Sträflinge umlegt oder Hilfeschreie ignoriert, begibt sich quasi zwangsläufig auf den Weg des Bösen. Abseits dieser Gewissensbisse wandeln "The Suffering"-Zocker auf linearen Pfaden: Rennt durch düstere Gänge, sammelt Heiltränke auf und ballert eklige Biester über den Haufen. Die Gegnerpalette kann sich dabei dank der Mitarbeit von Effekte-Guru Stan Winston (u.a. "Alien") durchaus sehen lassen: Klapperzombies mit Scherenhänden, bullige Maschinengewehr-Monster sowie schleimige Giftspucker bürgen für Adrenalinschübe. Apropos Adrenalinschübe: Hat Euer grummeliger Recke genug gemetzelt, darf er sich selbst für kurze Zeit in ein riesiges Prankenbiest verwandeln. Gelegentlich dürft Ihr auch Hirnschmalz beweisen und Denkaufgaben lösen: Mal müssen Wassertürme per Kran umgeworfen werden, mal schiebt Torque Kisten in die korrekte Position – simple Kost.


PS2 Derb: "The Suffering" spart nicht mit plakativer Gewaltdarstellung.

## Am Ziel vorbei geschossen

Trotz dezenter Innovationsarmut versprüht "The Suffering" gerade zu Spielbeginn mächtig Schauer-Atmosphäre – besonders aus der fesselnden Ego-Perspektive. Leider krankt der "Silent Hill"-Konkurrent jedoch schon wenig später an langweiliger Fließband-Action sowie arg vorhersehbaren Script-Szenen. Weil auch die Story mehr verwirrt denn fesselt, bleibt's ein technisch sauberer Horror-Shooter mit Hang zu Gewaltexzessen und markerschütterndem Sound – da wurde viel Potenzial vergeudet. *tk*

**Genre: Action**
**Schwierigkeitsgrad: einstellbar**

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 | |
| Via Linkkabel | – | – | |
| Online | – | – | |
| System | PS2 | XB | NGC |

Entwickler: Surreal Software, USA
PAL-Veröffentlichung: Mai

PS2 – Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

Xbox – Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

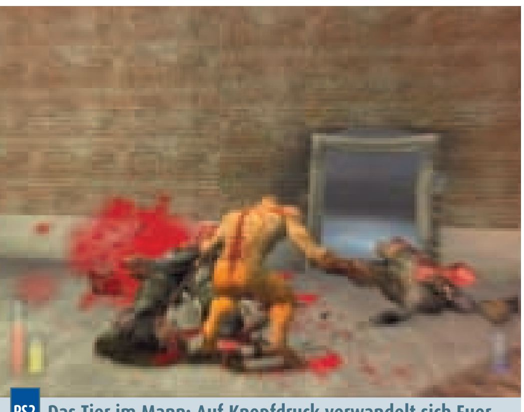
**The Suffering**

Playstation 2 (US): 76% Spielspaß

Xbox (US): 76% Spielspaß

Gedämpftes Grauen: atmosphärische Horror-Action mit reichlich Blut und eintönigem Spielverlauf.


XB Kleine Denkeinlage: Hier muss Torque einen Kran so bedienen, dass der Felsbrocken gegen den Wasserturm prallt.


PS2 Das Tier im Mann: Auf Knopfdruck verwandelt sich Euer Held in ein Monstrum und teilt fürchterliche Hiebe aus.

# Phantasy Star Online CARD Revolution





NGC Das Pioneer-Schiff (links) kennt Ihr aus den Vorgängern: Ihr plaudert in der Lobby und optimiert die Ausrüstung. Dann beamt Ihr Euch ins Zielgebiet (rechts).




NGC Komplex: Bei den Kämpfen dürft Ihr die Stellung wechseln (links), um dann mit Combo-Attacken gleich mehrere Feinde auf einen Streich zu treffen (rechts).

Das berühmteste Online-Rollenspiel für Konsole geht in die dritte Runde, die Handlung knüpft direkt an "Episode 2" an. In "Phantasy Star Online" will die Menschheit den Planeten Ragol bevölkern, das gewaltige Projekt wird allerdings von Rückschlägen begleitet: Erst verschwindet das Erkundungsschiff Pioneer, dann muss sich die Besatzung des Nachfolger-Raumers auch noch mit allerlei Aliens herumschlagen. Und noch ein Unglück bahnt sich an: Die angeheuerten Söldner gründen die Widerstandsbewegung Arkz, denn wer will schon mit Blut bezahlten Boden an eine Regierung am andere Ende der Galaxis abdrücken? "PSO 3" ist aber nicht nur ein Nachfolger mit neuer Handlung, sondern ein komplett anderes Spiel: Ihr entscheidet Euch zwischen Helden und Arkz, könnt die Handlung also aus zwei Perspektiven erforschen. Der Schwerpunkt liegt diesmal auf dem Offline-Modus, in dem Ihr einen Commander steuert – dieser befehligt im Einsatz wiederum Kämpfer und das klappt per Kartenspiel-System.

## Match als Mission

Wer jetzt einen Kampfmarathon mit Schützlingen à la "Pokémon Stadium" befürchtet, liegt gar nicht so falsch: Begehbar ist lediglich das Raumschiff, hier sprecht Ihr mit Passanten, arrangiert die Kartendecks und empfangt Missionen. Es gibt die offiziellen Einsätze vom Chef und Aufträge, die Ihr erplaudert – letztere enthüllen viele Facetten der Handlung mit charismatischen Manga-Grafiken. Seid Ihr startklar, beamt Ihr Euer Team auf den Planeten. Statt in den üblichen 3D-Levels findet Ihr Euch allerdings direkt in einer Kampfarena wieder – mischt die Feinde auf und die Mission ist erledigt. Anschließend kassiert Ihr Prämien in Form von geheimen Karten: Insgesamt gibt es 477, die sowohl Items als auch Waffen, Schilde und Manöver repräsentieren. Je nach Handlung werden auch weitere Kampfkumpane freigeschaltet. Mit den Eroberungen könnt Ihr Decks und Party optimieren, dann geht's weiter zum nächsten Kartenkampf. Habt Ihr eine starke Truppe beisammen, wagt Ihr Euch in den Online-Modus: Hier lassen sich Karten tauschen, Solo- und Team-Turniere veranstalten – Ihr dürft auch Matches als Zuschauer beiwohnen und so von den Profis lernen.

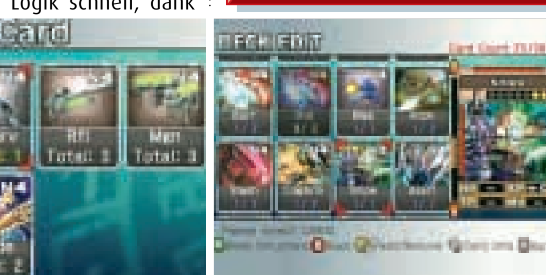
## Kartenkampf

Das Kampfsystem ist ein Mix aus Rundentaktik und Kartenspiel: Helden und Feinde stehen sich in einer Arena gegenüber, die in quadratische Felder unterteilt ist und in Umfang je nach Mission variiert. Jede Runde dürft Ihr mit den Helden feldweise laufen, die Bewaffnung wechseln, Monster beschwören und angreifen. Das klappt über Karten, die Ihr von Eurem Deck zieht. So habt Ihr beim Angriff oft mehrere Varianten zur Auswahl, es gibt etwa Doppelattacken und Schläge, die Feinde auf mehreren Feldern treffen. Für RPG-Touch sorgen die Schützlinge, die für jede gelungene Aktion Erfahrungspunkte kassieren. Ihr kapiert die Logik schnell, dank Stellungswechsel und aufwändiger Präsentation spielen sich die Kämpfe zudem nicht so trocken wie in "Pokémon Card Game" und Konsorten. Ihr müsst das Verhalten der Feinde voraussehen und selbst in Bedrängnis wichtige Entscheidungen treffen: Gegen welchen Angreifer setze ich die Verteidigungskarte ein? Lasst Euch also von der "CARD Revolution" nicht gleich verschrecken: Action und Rätsel werden zwar nicht geboten, aber Taktiker entdecken ein komplexes Kampfsystem, das spannende Matches garantiert. *oe*




NGC So sehen die Kartenkämpfe in Aktion aus: Hier verteidigt sich unsere Heldin gegen einen Prankenhieb und wählt dazu das Duckmanöver (links unten).




NGC Nach jedem Match erhaltet Ihr neue Spielkarten (links), also Waffen, Manöver und Werkzeuge: Optimiert damit Eure Decks oder erstellt komplett neue (rechts).

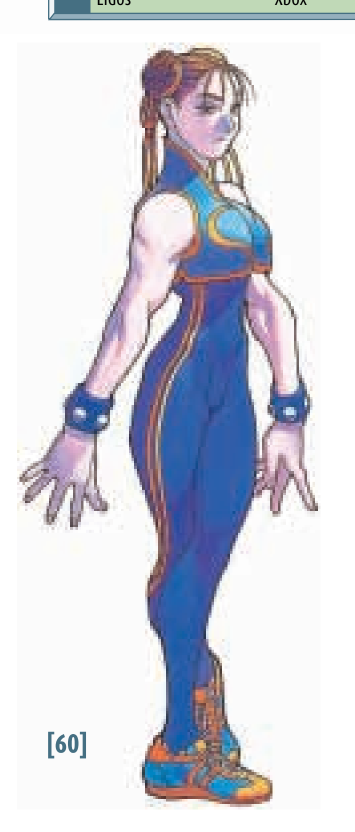
# DIE HIGHLIGHTS im Monat März

## MOST WANTED
### TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten?
An der Spitze stehen weiterhin der Horror-Schocker "Resident Evil 4" und das RPG-Großprojekt "Fable". Überraschend dagegen die Neueinstiege von Square-Enix' "Final Fantasy 12" und Eidos' "Thief: Deadly Shadows".

**Cybermedia Verlag, MAN!AC, Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering**
Via E-Mail: **mostwanted@maniac.de**

| | Spielename / Hersteller | System |
|---|---|---|
| 1. | **Resident Evil 4** / Capcom | NGC |
| 2. | **Fable** / Microsoft | Xbox |
| 3. | **Halo 2** / Microsoft | Xbox |
| 4. | **Metroid Prime 2** / Nintendo | NGC |
| 5. | **Final Fantasy 12** / Square-Enix | PS2 |
| 6. | **Sudeki** / Microsoft | Xbox |
| 7. | **Metal Gear Solid 3** / Konami | PS2 |
| 8. | **Gran Turismo 4** / Sony | PS2 |
| 9. | **Pikmin 2** / Nintendo | NGC |
| 10. | **Thief: Deadly Shadows** / Eidos | Xbox |



## SYSTEM-CHARTS TOP 5

### Playstation 2

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Final Fantasy X-2 | Square-Enix |
| 2. | James Bond 007: Alles od. Nichts | Electronic Arts |
| 3. | SOCOM 2: U.S. Navy Seals | Sony |
| 4. | Ghost Recon Jungle Storm | Ubisoft |
| 5. | Baldur's Gate Dark Alliance 2 | Interplay |

### Xbox

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Grand Theft Auto Doppelpack | Take 2 |
| 2. | Beyond Good & Evil | Ubisoft |
| 3. | James Bond 007: Alles od. Nichts | Electronic Arts |
| 4. | Prince of Persia: Sands of Time | Ubisoft |
| 5. | Morrowind: Game of the Year Ed. | Ubisoft |

### Gamecube

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Final Fantasy Crystal Chronicles | Square-Enix |
| 2. | Beyond Good & Evil | Ubisoft |
| 3. | Prince of Persia: Sands of Time | Ubisoft |
| 4. | James Bond 007: Alles od. Nichts | Electronic Arts |
| 5. | Mario Kart Double Dash!! | Nintendo |

### Game Boy Advance

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Harvest Moon: Friends of Min. T. | Ubisoft |
| 2. | Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten | Konami |
| 3. | Super Mario Bros. 3 | Nintendo |
| 4. | Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition | Konami |
| 5. | Dragon Ball Z Taiketsu | Atari |

## JAPAN & USA TOP 10

### Japan

| | Spielename | Hersteller | System: |
|---|---|---|---|
| 1. | Onimusha 3 | Capcom | PS2 |
| 2. | Sengoku Musou | Koei | PS2 |
| 3. | World Soccer Winning E. 7 | Konami | PS2 |
| 4. | SD Gundam G Gen. Seed | Bandai | PS2 |
| 5. | Kaido Battle 2 | Genki | PS2 |
| 6. | Pokémon Fire Red | Nintendo | GBA |
| 7. | Famicom Mini: Super Mario | Nintendo | GBA |
| 8. | Pokémon Leaf Green | Nintendo | GBA |
| 9. | Final Fantasy X-2 Int. | Square-Enix | PS2 |
| 10. | Dragon Ball Z 2 | Bandai | PS2 |

### USA

| | Spielename | Hersteller | System: |
|---|---|---|---|
| 1. | MVP Baseball 2004 | Electronic Arts | PS2, Xbox, NGC |
| 2. | Ninja Gaiden | Tecmo | Xbox |
| 3. | Harvest Moon: Wond. Life | Natsume | NGC |
| 4. | 007: Alles oder Nichts | Electronic Arts | PS2, Xbox, NGC |
| 5. | Super Mario Bros. 3 | Nintendo | GBA |
| 6. | Mario Kart Double Dash!! | Nintendo | NGC |
| 7. | Metal Gear Solid: Twin Sn. | Konami | NGC |
| 8. | I-Ninja | Namco | PS2, Xbox |
| 9. | Pokémon Rubin & Saphir | Nintendo | GBA |
| 10. | Final Fantasy Crystal Chr. | Square-Enix | NGC |

## TECHNIKREFERENZEN

| System | Grafik-Highlight | Surround-Highlight |
|---|---|---|
| Playstation 2 | **Gran Turismo 3**<br>**Hersteller:** Sony<br>Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus. | **Medal of Honor: Frontline**<br>**Hersteller:** Electronic Arts<br>Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn. |
| Xbox | **Splinter Cell Pandora Tomorrow**<br>**Hersteller:** Ubisoft<br>Geschmeidige Animationen, fotorealistische Licht/Schatten-Darstellung und feine Texturen – besser geht's kaum. | **Steel Battalion**<br>**Hersteller:** Capcom<br>Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer. |
| Gamecube | **Starfox Adventures**<br>**Hersteller:** Rare/Nintendo<br>Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein! | **Medal of Honor: Frontline**<br>**Hersteller:** Electronic Arts<br>Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung. |

# So werten die Experten

## Raphael Fiore




SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| Hyper Street Fighter 2 | Playstation 2 |
| Megaman X7 | Playstation 2 |
| Rise to Honour | Playstation 2 |

**sieht zurzeit:** Die Regeln des Spiels

**hört zurzeit:** Kandidaten des Grand Prix D'Eurovision

## Thorsten Küchler

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| Hitman: Contracts | Playstation 2 |
| Ninja Gaiden | Xbox |
| Onimusha 3 | Playstation 2 |

**sieht zurzeit:** Starsky & Hutch (Kino)

**hört zurzeit:** George Michael – Patience

## Oliver Schultes




SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| DTM Race Driver 2 | Xbox |
| Silent Hill 4 | Playstation 2 |
| Splinter Cell Pandora Tomorrorw | Xbox |

**sieht zurzeit:** Band of Brothers (DVD)

**hört zurzeit:** Incubus – A Crow Left of the Murder

## Ulrich Steppberger

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| Champions of Norrath | Playstation 2 |
| DTM Race Driver 2 | Xbox |
| Project Gotham Racing 2 | Xbox |

**sieht zurzeit:** Happy Tree Friends (zweite DVD)

**hört zurzeit:** SLAY Radio

## Thomas Stuchlik



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| DTM Race Driver 2 | Xbox |
| Naval Ops: Commander | Playstation 2 |
| Project Gotham Racing 2 | Xbox |

**sieht zurzeit:** Babylon 5 – Season 1 (DVD)

**hört zurzeit:** Linkin Park – Hybrid Theory

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow

### ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

### TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

### SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

### HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

**16:9:** Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
**60Hz:** Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
**Progressive Scan:** Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
**Surround:** Wird Raumklang unterstützt?
**ProLogic 2:** Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
**Dolby Digital:** Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
**DTS:** Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
**Downloads:** Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
**Soundtrack:** Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

### DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

### GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

### SOUND

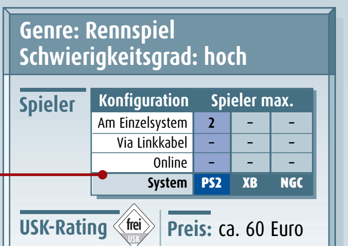
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

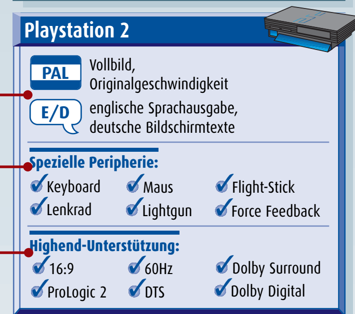
### SPIELSPASS

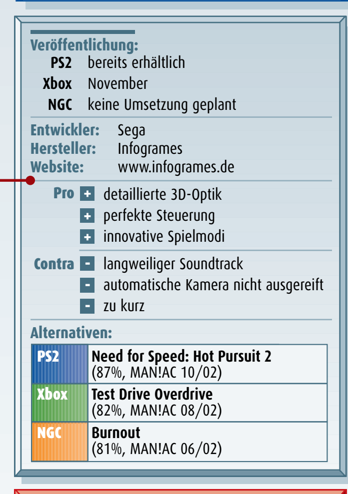
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

### IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.







## Gastredakteur




SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

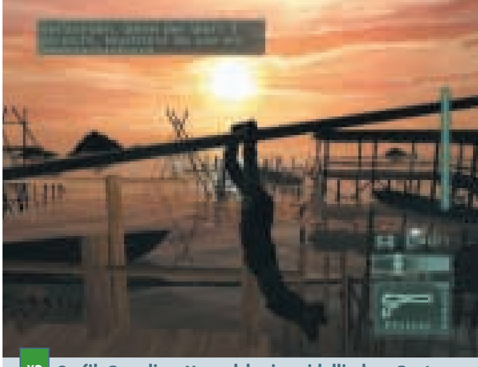





# Splinter Cell Pandora Tomorrow




XB Die im Dunkeln stehen: Auf dem Wachturm wartet ein Scharfschütze samt Suchscheinwerfer auf Euch. Nur wer durch die Schatten der herumstehenden Satellitenschüsseln huscht, kommt hier unbemerkt weiter.



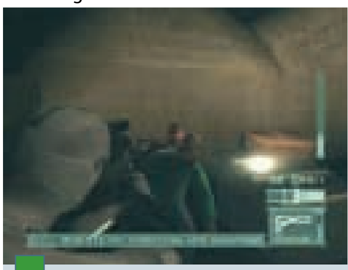
XB Grafik-Paradies: Vor solch einer idyllischen Postkarten-Kulisse seilt sich Sam Fisher gerne ab.

Dicker Bizeps, markige Sprüche und stets in Schießereien verwickelt – so präsentieren sich die Klischee-Eigenschaften zahlreicher Videospielhelden. Ganz anders Sam Fisher: Der Meisterspion greift nämlich nur im Notfall zur Knarre, ansonsten lebt er im Einklang mit der Dunkelheit – 'Täuschen statt Töten' lautet sein Credo. Dieses virtuelle Versteckspiel kam bei Kritik wie Konsumenten so gut an, dass Hersteller Ubisoft nun einen aufpolierten Nachfolger von "Splinter Cell" veröffentlicht. Wider Erwarten erscheint "Pandora Tomorrow" jedoch nicht gleichzeitig für alle Daddelkisten: Während die Xbox-Fassung bereits im Handel steht, müssen Cube- und PS2-Besitzer leider noch einige Monate warten – wann die beiden Umsetzungen erscheinen, steht derzeit in den Sternen.

## Der Fürst der Dunkelheit

Microsoft-Zocker freuen sich unterdessen über ein neues Abenteuer ihres Digi-Agenten: Der indonesische Guerilla-Führer Suhadi Sadono droht den USA mit einem feigen Anschlag per Pockenvirus-Bombe – ruft die Terror-Type nicht jeden Tag bei seinen Handlangern an, kommt's zur infernalischen Epidemie. Klar, dass der CIA seinen besten Mann als Krisen-Manager ins Rennen schickt: Euch, alias Sam Fisher. Die Story-Kampagne enthält insgesamt acht Missionen rund um den Erdball: Ihr beginnt Eure Antiterror-Odyssee in Ost-Timor, reist weiter nach Paris, schlagt Euch durchs Jerusalemer Straßengewirr und infiltriert schließlich den Flughafen von Los Angeles. Die einzelnen Schauplätze bieten nicht nur viel fürs Auge, sondern stecken zudem voller Neuerungen. So schleicht Herr Fisher erstmals durch weitläufige, manchmal gar hell erleuchtete Außenreale. Wer etwa im Dschungel von Indonesien überleben will, muss Flora und Fauna für seine Zwecke nutzen: Sam versteckt sich im tiefen Gras, presst seinen Rücken an Bäume und krabbelt unter Strohhütten umher. Doch Vorsicht: Fiese Tretminen machen den Tropenausflug zum Spießrutenlauf. Schlaue Stealth-Spieler orten die Sprengsätze entweder via Pad-Vibration oder durch Einsatz der Wärmesicht. Ein weiterer Open-Air-Einsatz spielt auf dem Parkplatz einer Fernsehanstalt: Zwar fühlt sich Euer Recke in der nächtlichen Kulisse sofort heimisch, aber ein Gewitter bürgt für Nervenkitzel – Blitze erhellen das ge-

XB Menschliche Lebensversicherung: Nehmt Ihr einen hochrangigen Offizier als Geisel, halten sich dessen Untergebene zurück und feuern nicht auf Euch.





XB Neu in "Pandora Tomorrow": Während der Laser-Pointer (links) präzises Schießen ermöglicht, lässt sich die Stabkamera nun mit Nacht- und Thermalsicht kombinieren.



XB Abschleppdienst: Um keinen Verdacht zu erregen, versteckt Sam seine Opfer in finsteren Ecken – achtet dabei auf die 'Helligkeitsanzeige' unten rechts.



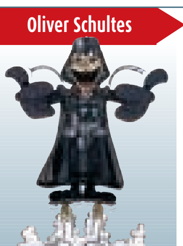
XB Totaler Durchblick: Mit dem Restlichtverstärker erkennt Ihr auch in tiefster Nacht noch jeden Bösewicht – das Hightech-Gewehr erledigt den Rest.

samte Gebiet, Sam inklusive. Noch schlimmer: Auch der Restlichtverstärker lässt sich nur noch schwerlich einsetzen, denn jede himmlische Energie-Entladung blendet Euch gehörig. Zu allem Überfluss rennen in einigen Szenarien dutzende Zivilisten herum, welche verdächtige Personen sofort den örtlichen Behörden melden. Besonders knifflig kommt deshalb der Jerusalem-Einsatz daher: Im Oriental-Städtchen müsst Ihr Euch nämlich ungesehen an Polizisten wie Passanten vorbei mogeln. Da trifft es sich gut, dass Ubisofts Schleich-Experte einige neue Akrobatik-Tricks einstudiert hat: Während Ihr mit dem 'SWAT-Turn' blitzschnell an offenen Türen vorbei huscht, dient der 'Half-Split-Jump' als Kletterhilfe. Bei letzterem Manöver klemmt sich Mister Fisher zwischen zwei Wände und kraxelt durch Gewichtsverlagerungen nach oben. Die restlichen Gymnastik-Optionen kennen "Splinter Cell"-Veteranen bereits zur Genüge: Ob gebückte Schleich-Haltung, das Hangeln an Rohren oder gekonntes Erklimmen von Drahtzäunen – Eure menschliche Spinne besteht jede Turnübung mit Bravour.

## Der Tod kommt von hinten

Die zitierten Fähigkeiten nutzt Ihr vornehmlich, um Bösewichte lautlos auszuschalten: Nähert Euch langsam einem Wachmann, greift den Burschen am Schlafittchen und schickt ihn schließlich ins Reich der Träume. Ein trainierter Superspion lässt seine Opfer hernach freilich nicht offen rumliegen: Vielmehr trägt Sam den bewusstlosen Körper ins nächste Kämmerchen. Netterweise dürft Ihr während der Huckepack-Aktion nun auch Türen öffnen – das ging beim Vorgänger nicht. Ob die Aufräumarbeit tatsächlich keine Spuren hinterlässt, erkennen aufmerksame Zocker am patentierten 'Sichtbarkeits'-Anzeiger. Dieser wichtige "Splinter Cell"-Helfer gibt jederzeit Auskunft, wie gut sich Euer Recke gerade versteckt – nur in totaler Dunkelheit kann man sich unbemerkt bewegen.

Oliver Schultes



**Zuerst die gute Nachricht:** Ubisofts Spionage-Thriller nähert sich dank vielfältigeren Missionen, sinnvollen Neuerungen im Spielablauf (ein Hoch auf den Ablenkungs-Pfiff!) und dem fantastischen Online-Modus bedrohlich der Perfektion. Und jetzt die schlechte: Was soll danach noch kommen, wo können die Entwickler weiter optimieren? Die exzellente Optik dürfte beispielsweise noch flüssiger über den Bildschirm flimmern und die Gegner-KI an einigen Stellen dezent nachvollziehbarer sein. Natürlich fehlt auch nicht meine Forderung nach größerem Umfang – denn habt Ihr einmal "Splinter Cell"-Blut geleckt, seid Ihr dem hochspannenden Versteckspiel hoffnungslos verfallen. Bei dem extrem hohen Qualitäts-Niveau grenzt meine Kritik allerdings an Erbsenzählerei.



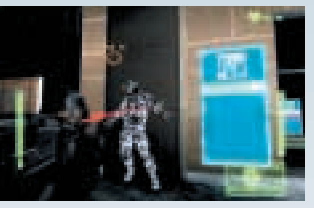

XB Stealth-Sauna: Um heil durch diesen brennenden Raum zu kommen, ballert Sam auf die Ventilschrauben der Sprinkleranlage – Wasser marsch!

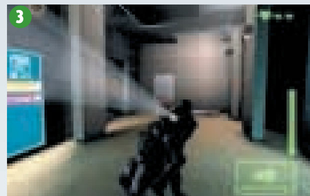
### Räuber und Gendarm

**So spielt sich der grandiose Multiplayer-Modus von "Pandora Tomorrow"**

Die Mehrspieler-Komponente der neuen "Splinter Cell"-Episode enthält insgesamt acht spezielle Levels. Für unser Probespiel wählen wir die 'Museum'-Karte und den Modus 'Neutralisation'. Gleich zu Beginn der Partie gerät ein Spion in Bedrängnis: Die aufmerksamen Söldner haben ihn am Rand der Ausstellungshalle per 'Motion-Sensor' (1) geortet. Nur gut, dass die Spion-Seite über Elektroschocker verfügt: Ein Kopftreffer (2) lähmt jeden noch so kräftigen Söldner – der Weg zum ersten Ziel-Computer steht damit offen. Trotzdem ist das Match noch längst nicht entschieden, denn die Söldner-Fraktion aktiviert ihre Suchscheinwerfer und entdeckt im Flur einen weiteren Eindringling. Doch schon wieder ist der Schleich-Experte gedanklich schneller und nimmt seinen Widersacher in den Schwitzkasten (3). Noch fieser: Während des Würgegriffs dürfen die Spione ihrem Opfer per Headset Beleidigungen ins Ohr flüstern – herrlich! Unterdessen patrouilliert der zweite Söldner auf dem Balkon des Museums, weil die dortige Überwachungskamera einen Spion anzeigt. Endlich kann auch die ansonsten unglücklich agierende Söldner-Fraktion punkten: Obwohl das gesuchte Spion-Subjekt zur Ablenkung eine Rauchgranate (4) hinterlässt, wird es durch wildes MG-Feuer an der Flucht gehindert. Die Partie geht ihrem Ende entgegen: Das 10-minütige Zeitlimit ist fast abgelaufen, und noch müssen die Spione einen letzten Computer hacken. Wie der Kampf ausgeht? Findet es am besten selbst heraus!










XB Suchspiel: Durch seinen grünen Tarnanzug passt sich Sam chamäleongleich der Dschungelumgebung an.



XB Ungewohntes Schleich-Terrain: Auf den verwinkelten Straßen Jerusalems patrouillieren sowohl Polizisten als auch unbeteiligte Passanten.

**Genre:** Action-Adventure
**Schwierigkeitsgrad:** hoch

| Spieler: Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | 1 | |
| Via Linkkabel | | 4 | |
| Online | | 4 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating:** 16 **Preis:** ca. 60 Euro

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

**Veröffentlichung:**
- **PS2** Termin noch nicht bekannt
- **Xbox** bereits erhältlich
- **NGC** Termin noch nicht bekannt

**Entwickler:** Ubisoft, China/Frankreich
**Hersteller:** Ubisoft
**Website:** www.ubisoft.de

**Pro**
- \+ brillante Licht/Schatten-Darstellung
- \+ genialer Mehrspieler-Modus
- \+ extrem spannende Missionen
- \+ coole Hightech-Werkzeuge
- \+ perfektionierte Steuerung

**Contra**
- \- für Einsteiger teils frustrierend schwer

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Metal Gear Solid: Substance** (88%, MAN!AC 04/02) |
| Xbox | **Metal Gear Solid: Substance** (87%, MAN!AC 04/02) |
| NGC | **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** (88%, MAN!AC 04/04) |

**Splinter Cell: Pandora Tomorrow**

Xbox
Grafik 92 %
Sound 88 %
93 % Spielspaß

**Konkurrenzloser Stealth-Traum mit superber Optik und intelligentem Mehrspieler-Modus.**

Werdet Ihr trotz aller Heimlichtuerei mal entdeckt, lösen die KI-Feinde sofort Alarm aus. Bittere Konsequenz: Schon bei der ersten Entdeckung ziehen sämtliche Terrorbuben kugelsichere Westen an, der zweite Fehler führt gar zum Anlegen von Schutzhelmen. Kenner wissen, was das bedeutet: In dieser Montur sind Eure Opponenten kaum noch per Kopfschuss zu stoppen. Bei unvorbereitetem Wachpersonal macht der Einsatz von Sams Mehrzweck-Gewehr indes durchaus Sinn: Die Superwumme verschießt sowohl 'echte' Munition als auch Betäubungsringe und Elektroschocker. Außerdem könnt Ihr Haftkameras abfeuern: Die kleinen Wunderdinger lassen Euch um unübersichtliche Ecken spicken und lähmen etwaige Widerlinge per Gasausstoß. Ferner nutzt Sam ein Richtmikrofon, mit dem er Gespräche belauscht. Apropos Lauschen: Euer Alter Ego darf neuerdings auch pfeifen respektive auf diese Weise wartende Feinde ins Verderben locken. Gegen Wachkameras hilft die Trällerei hingegen herzlich wenig, schmeißt stattdessen lieber eine Störgranate oder legt das elektrische Auge mit einem Schuss in die Linse lahm. Sollte sich Euer Xbox-Spion trotz aller Vorsicht doch mal verletzen, müsst Ihr nach Heilstationen suchen – tragbare Medi-Pakete gibt's keine mehr.

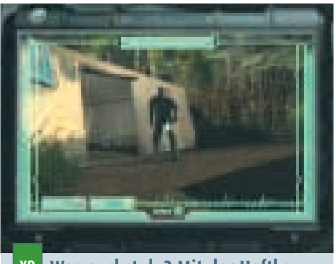
## Schleichen im Quartett

Beim Mehrspieler-Debüt der "Splinter Cell"-Reihe muss Protagonist Sam allerdings draußen bleiben. Stattdessen treten zwei Shadownet-Spione gegen ebenso viele Söldner an. Der Clou: Während ersteres Team aus gewohnter Verfolgersicht agiert, zockt die Opposition im Ego-Shooter-Stil. Die drei zugehörigen Modi teilen sich wie folgt auf: Bei 'Neutralisation' knackt das Spion-Team Tresore, deren Inhalt es in der 'Extraktion'-Variante auch noch stehlen muss – für 'Sabotage' wollen schließlich Bomben gelegt werden. Wie die spannenden Gefechte im Einzelnen ablaufen, zeigt unser Frontbericht-Kasten auf der vorherigen Seite. *tk*

**Thorsten Küchler**

**Der König ist tot, es lebe der König!** Kaum zu glauben: "Pandora Tomorrow" übertrifft seinen schon exzellenten Vorläufer in allen Belangen und setzt sich an die Spitze des Stealth-Genres. Wie dieser Coup gelingt? Ganz einfach: Die Spielmechanik wurde mit sinnvollen Gimmick-Neuerungen, abwechslungsreicheren Aufträgen sowie präziseren Kontrollen verfeinert. Für den Mehrspieler-Modus verdienen die Entwickler sowieso einen Orden am goldenen Band: Statt langweiliger Ballereien der Marke 'Wer alle tötet, gewinnt das Match', erwarten Euch spannende Taktik-Scharmützel mit Pfiff – kein anderer Online-Titel generiert solch emotionale Duelle. Über die technischen Qualitäten eines Sam Fisher ergehen ebenfalls Lobeshymnen: Fein texturierte Levels, geschmeidige Animationen und nicht zuletzt die exquisit-realistische Echtzeitbeleuchtung bringen Konkurrenz-Produkte wie "Metal Gear Solid 3" mächtig in Zugzwang. Gibt's denn keine Negativpunkte? Doch: Beim Schwierigkeitsgrad scheiden sich nämlich abermals die Geister. Während ungeduldige Einsteiger schon bald verzweifeln, reiben sich Schleich-Profis motiviert die Hände – ein grandioses Erlebnis!

XB Warme Brüder: Via Thermalbrille kann Sam seine Gegner sogar durch massive Wände beobachten. Doch Vorsicht: Heißer Dampf stört das Sichtgerät.



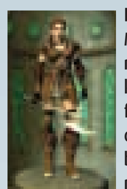
XB Was guckst du? Mit der Haftkamera beobachtet Ihr Sadonos Wachen.

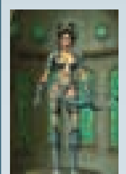
# Champions of Norrath

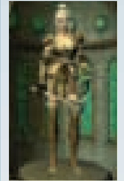

PS2 Im Gegensatz zu den meisten anderen Feinden rücken im Spinnenlager bissige Achtbeiner praktisch unbegrenzt nach.

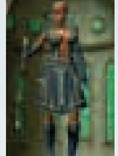

PS2 Eure Magierin bringt den Orks unwillkommene Erleuchtung: Feuersäulen und andere Zaubersprüche knabbern allerdings schnell Euren Manavorrat an.

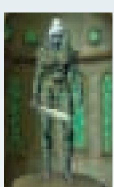
## Fünf für die Freiheit
**Die Charakterklassen von "Norrath"**


**Krieger:** Mit Mana und Magie haben die Kämpfer nichts am Hut, ihre Fähigkeiten beschränken sich fast ausschließlich auf den Waffeneinsatz – den beherrschen sie aber alle meisterhaft.


**Waldläufer:** Die Meister des Bogens agieren aus der Ferne besonders geschickt, hauen aber auch auf kurze Distanz kräftig zu. Auch einfache Sprüche erlernen sie im Lauf des Spiels.


**Kleriker:** Sie benutzen im Getümmel nur stumpfe Waffen, sind aber nicht zu verachten. Dank göttlicher Hilfe verursachen sie mit Zaubern viel Schaden und stärken Kameraden mit Magie.

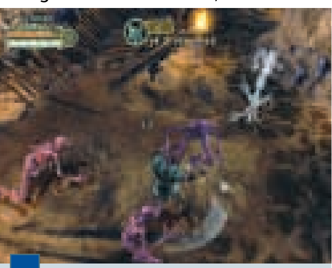

**Zauberer:** In Sachen Magie am stärksten, dafür mit Defiziten im gewöhnlichen Kampf – unter anderem können Zauberer kein Schild verwenden, deshalb ist ein Einsatz aus der Ferne sinnvoller.


**Schattenritter:** Besonders stark agieren diese düsteren Gesellen im Nahkampf, auch Zaubersprüche sind ihnen nicht fremd. Allerdings brauchen sie dafür mehr Mana als gewöhnlich und haben mit krankheitsimmunen Gegnern Mühe.

Sonys "Everquest"-Welt macht sich dieses Jahr zum zweiten Mal auf der PS2 breit: Erschien unlängst unter der Schirmherrschaft des Konsolenherstellers der ambitionierte MMORPG-Ableger "Online Adventures", landete der geradlinigere Actionspaß "Champions of Norrath" auf unserem Kontinent bei Ubisoft.

## Unvergessene Reiche

Verantwortlich für den erst dritten DVD-9-Titel nach "Xenogears" und "Metal Gear Solid 2 Substance" – die zahllosen Texturen für Welten, Waffen und Rüstungen passten nicht auf eine Schicht – zeichnen die Snowblind Studios: Dungeonveteranen haben das Team dank dem ersten "Baldur's Gate Dark Alliance" in wohlwollender Erinnerung. Für ihr Debüt in einem neuen Fantasy-Universum haben sich die Macher sichtlich von ihrem Vorgängerwerk inspirieren lassen, das Grundkonzept aber kräftig feinpoliert. Wie gehabt zieht Ihr los, um in zahlreichen Szenarien mit Muskel- und Magiekraft Monsterhorden zu plätten. Eure Recken steuert Ihr dabei aus einer isometrischen Vogelperspektive durch Wälder, Höhlen und Schlösser. Rund 50 Areale warten in fünf Kapitel aufgeteilt auf Euch: Neben den obligatorischen 'Kämpft Euch zum Ausgang durch'-Aufgaben und Obermotz-Duellen lockern gelegentliche Suchmissionen oder Begleitschutzpflichten den Ablauf auf. Und damit Euch beim mehrmaligen Durchspielen nicht stets die Landschaft bekannt vorkommt, werden einige Dungeons bei jeder Partie per Zufall neu gene-


PS2 Auf der Suche nach Jungkatzen attackieren Euch Echsenzombies.

**Thorsten Küchler**



**Action-Rollenspiel am Rande zur Perfektion:** Mit "Champions of Norrath" übertreffen die Snowblind Studios ihr ohnehin schon exzellentes "Baldur's Gate"-Debüt mühelos. Besonders in Sachen Umfang bietet kein anderer Genre-Vertreter mehr: Ungezählte Waffen, Rüstungs-Modifikationen und nicht zuletzt die Zufalls-Gewölbe liefern Metzel-Stoff für Wochen. Einsteiger sollten sich jedoch in Acht nehmen, denn die Reise ins "Everquest"-Universum gestaltet sich steinig: Wer nicht gut gerüstet respektive mit Taktik vorgeht, stirbt schnell den Heldentod – Veteranen freuen sich indes über diesen Motivationsfaktor. Ansonsten gibt's nur kleine Kratzer im glänzenden Spielspaß-Lack: So klingen einige deutsche Sprecher nach Theater-Praktikanten – trotzdem ein tolles Vergnügen!


PS2 Das Ameisennest stellt Euch schon früh im Abenteuer auf die Probe: unzählige giftige Feinde und minutenlang kein Speicherpunkt in Sicht.



PS2 Kein Snowblind-Spiel ohne Wasser: Die legendären Wellen in aufgewühlten Tümpeln und Flüssen findet Ihr auch bei "Norrath" wieder.

PS2 Zu viert ist eine Menge Koordination nötig: Dank Farbmarkierung findet Ihr Euren Kämpfer schnell – meistens.

riert, wie auch viele sammelbare Objekte stets unterschiedlich ausfallen. Euren Lieblingshelden wählt Ihr aus unterschiedlich begabten Charakterklassen (siehe Kasten), der Gleichberechtigung halber stehen jeweils ein männlicher oder ein weiblicher Kandidat zur Verfügung. Weiter dürft Ihr kosmetische Details wie Frisur und Hautfarbe bestimmen, um Eurem Alter Ego eine persönliche Note zu verleihen. In Partien mit mehreren Helden dient dies zudem als praktisches Unterscheidungsmerkmal.

## Leben und lernen

Im Laufe des Abenteuers findet Ihr in Truhen oder den sterblichen Überresten Eurer Gegner Gold, Waffen und Ausrüstung, zudem steigt Euer Erfahrungsgrad. Dank letzterem verbessert Ihr allmählich Eure körperlichen Attribute und lernt neue Fähigkeiten und Zaubersprüche – je nach Wirkung sind viele davon allerdings erst in höheren Stufen nutzbar, lassen sich dank kluger Padbelegung dann aber problemlos aktivieren. In Eurem Inventar hortet Ihr gefundene Gegenstände, legt besser schützende Klamotten an und rüstet Euch mit durchschlagskräftigeren Waffen aus, die sich zudem durch das Hinzufügen von Talismanen und Kristallen noch aufmotzen lassen. Da Euer Held aber nur ein begrenztes Gewicht mit sich herumschleppen kann, solltet Ihr regelmäßig bei einem Händler vorbeischauen und dort Teile Eures Besitztums in Gold und unschätzbar wichtige Heiltränke umwandeln.

"Champions of Norrath" schickt Euch nicht nur allein auf Monsterhatz: Bis zu vier wackere Helden können gemeinsam die bösen Mächte aufmischen. Mittels Multitap versammelt Ihr einen Heldentrupp vor der heimischen Glotze, alternativ stöpselt Ihr das Breitbandmodem ein und schließt Euch ohne Zusatzgebühren mit Internetzockern zu einem Team zusammen – dank Headset-Unterstützung wird die Diskussion der Vorgehensweise leicht gemacht. *us*



PS2 Obskure Idee: In der Lavalandschaft kurvt Ihr via Traktor herum.

**Ulrich Steppberger**



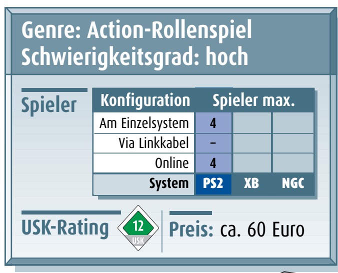
**Mehr drin, mehr dran:** Aus dem bewährten Prinzip hat Snowblind tatsächlich eine Menge frischen Spielspaß rausgeholt. So metzelt Ihr Euch nun geradliniger durch die Monsterhorden, die Handhabung der Menüs und Zaubersprüche wurde sinnvoll erleichtert. Optisch sorgen detaillierte Charaktere und Texturen für stilvolles Fantasy-Ambiente, wobei gelegentlich die Kamerawinkel an engen Stellen ungünstig ausfallen. Dickstes Plus sind natürlich die Mehrspieler-Möglichkeiten, denn zu viert macht's selbst bei latenter Chaosgefahr eben noch mehr Spaß. Allerdings hätte ich mir für Solisten einen etwas gemächlicheren Einstieg gewünscht: Ohne eine dicke Extraladung Heiltränke beißt Ihr nämlich häufig ins Gras, was angesichts spärlicher Speicherpunkte schon mal frustet.



PS2 Tolkien-inspiriert: Der Obermotz-Arachnid sieht nicht nur ähnlich aus, sondern heißt auch noch fast wie das "Ringe"-Biest.



PS2 In jedem der fünf Akte dient ein Dorf als Anlaufstelle für Gespräche, Aufträge und Deals mit Ladenbesitzern.

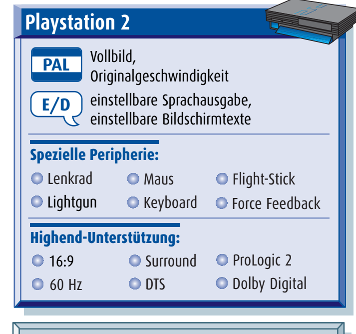


Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 | | |
| Via Linkkabel | – | | |
| Online | 4 | | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro



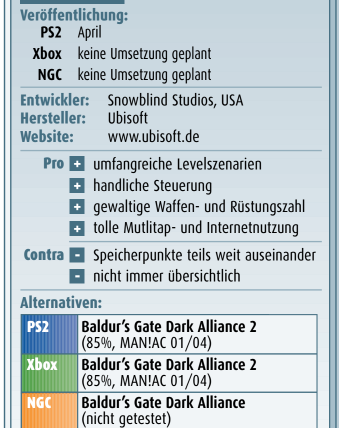
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



**Veröffentlichung:**
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

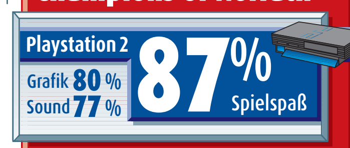
**Entwickler:** Snowblind Studios, USA
**Hersteller:** Ubisoft
**Website:** www.ubisoft.de

**Pro**
+ umfangreiche Levelszenarien
+ handliche Steuerung
+ gewaltige Waffen- und Rüstungszahl
+ tolle Mutlitap- und Internetnutzung

**Contra**
- Speicherpunkte teils weit auseinander
- nicht immer übersichtlich

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Baldur's Gate Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04) |
| Xbox | Baldur's Gate Dark Alliance 2 (85%, MAN!AC 01/04) |
| NGC | Baldur's Gate Dark Alliance (nicht getestet) |

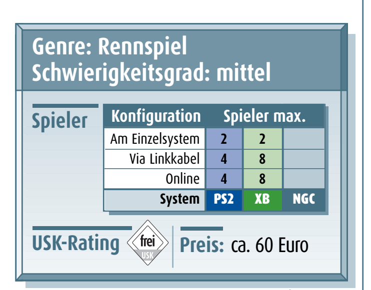


**Champions of Norrath**

Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 77 %
87 % Spielspaß

**Hochkarätige Fantasy-Metzelei in feiner Aufmachung und mit starkem Mehrspieler-Modus.**

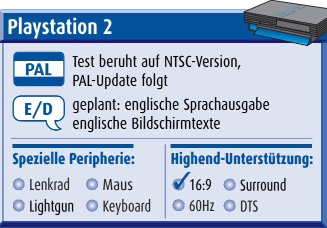
# MTX Mototrax


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

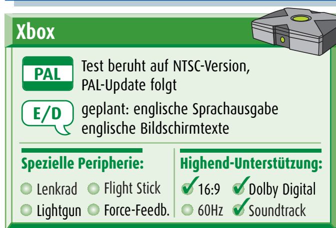
| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 | |
| Via Linkkabel | 4 | 8 | |
| Online | 4 | 8 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro


**Playstation 2**

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS


**Xbox**

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

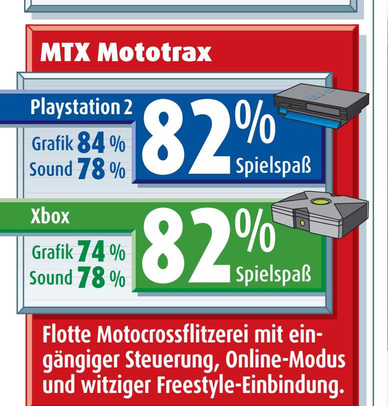
Entwickler: Left Field Productions, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ flotte Optik mit gutem Tempofeeling
+ einsteigerfreundliche Kontrollen
+ originell gemachte Freifahr-Arenen
+ Onlinerennen und Editor dabei

Contra
- etwas mageres Streckenangebot
- Freestyle-Aufgaben teils nervig

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | MX Unleashed (Test auf Seite 74) |
| Xbox | MX Unleashed (Test auf Seite 74) |
| NGC | MX Superfly (75%, MAN!AC 11/02) |


**MTX Mototrax**

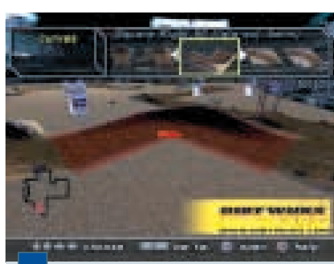
Playstation 2: 82% Spielspaß – Grafik 84% – Sound 78%

Xbox: 82% Spielspaß – Grafik 74% – Sound 78%

Flotte Motocrossflitzerei mit eingängiger Steuerung, Online-Modus und witziger Freestyle-Einbindung.


PS2 Die Stadionkurse geben zwar vom Streckenlayout nicht so viel her, dafür fallen die künstlich erzwungenen Sprungpassagen sehr publikumswirksam aus.


XB Ohne Internet sind im Splitscreen nur normale Rennen ohne Gegner drin.


PS2 Im komfortbalen Editor bastelt Ihr schnell eigene Supercross-Pisten.

Ursprünglich als Teil der ehemaligen '02'-Trendsportreihe geplant, dauerte es schließlich rund zwei Jahre seit der ersten Ankündigung, bis sich Offroadfans nun bei "MTX Mototrax" in den Sattel schwingen können. Verantwortlich für den Zweiradspaß zeichnen die Entwickler von Left Field, die vormals u.a. die hochgelobte N64-Neuauflage von "Excite Bike" programmierten.

## Berg- und Talfahrt

Sportarttypisch klemmt Ihr Euch hinter den Lenker von Motocross-Maschinen und flitzt damit über naturbelassene Pisten: Neben acht in meist hügelige Landschaften eingebetteten Freiluftkursen warten acht Supercross-Strecken auf Euch. Die wurden künstlich in Stadien erschaffen und mit spektakulären Sprüngen versehen – wer will, baut sich im einfachen Editor einen Parcours nach eigenen Vorstellungen zusammen.

Im Karriere-Modus bastelt Ihr einen Fahrer nach Eurem Ebenbild und startet in verschiedenen Meisterschaften: Je nach Leistung werden neue Kurse, Bikes und Championate freigeschaltet oder es kommen Sponsoren auf Euch zu. Tragt Ihr deren Klamotten, winken zusätzliche Siegprämien. Daneben betätigt Ihr Euch als Freestyle-Künstler bei Trickwettbewerben oder erkundet einige weiträumige Areale, um wie bei "Tony Hawk" mit Leuten zu reden und zwecks Bonuspunkt-Verdienst Aufgaben zu erfüllen.

Für Flitzer mit Internet oder LAN-Anschluss locken spezielle Mehrspieler-Modi: Bei 'King of the Hill' müsst Ihr einen goldenen Helm schnappen und möglichst lange behalten, im Freestyle-Kampf zählt die beste Punktezahl – je nach Konsole stehen maximal drei bzw. sieben menschliche Konkurrenten mit am Start. Offline sind dagegen nur Zweispieler-Rennen via Splitscreen möglich. *us*

**Ulrich Steppberger**

**Activisions erster Ausflug in die Motocross-Welt weiß zu gefallen:** Grafisch werden die Rennen angenehm flott und flüssig dargestellt, wenn auch die Umgebungen einen Tick bieder ausfallen. Die Steuerung funktioniert dank einer durchdachten Mischung aus realistischem Anspruch und Arcade-Einflüssen prima und macht damit auch Neulingen das Leben erfreulich einfach. Allerdings sind gerade mal je acht Offroad- und Stadienkurse – besonders im Vergleich zu "MX Unleashed" – einfach zu wenig, da helfen auch der Editor und die gewitzt im "Tony Hawk"-Stil gehaltenen Freesytle-Areale nur bedingt. Ein dickes Lob gibt's wiederum für die vorbildliche Online-Unterstützung, hier hat "MTX Mototrax" der Konkurrenz was voraus.


XB Die Rennkurse in freier Natur überzeugen durch tempolastige Kursführung – leider aber nur in knapper Anzahl.


XB Da droht gleich ein unfreiwilliges Bad: Die 'Free Ride'-Szenarien im Karriere-Modus gefallen mit witzigen Ideen.

# Dancing Stage Unleashed

Konamis Tanzmattenspaß "Dancing Stage" debütiert mit der "Unleashed"-Episode auf der Xbox. Wieso allerdings (wie schon auf der PS2) nicht auch die entsprechende Peripherie veröffentlicht wird, bleibt erneut rätselhaft – da hilft nur der Griff zu Fremdherstellerware oder Adaptern für Sony-Matten.
Bei 35 Songs schüttelt Ihr die Glieder, neben den acht Lizenzliedern (siehe Kasten) füllen meist schnelle Dancefloor-Stampfer und Remixes altbekannter "Dancing Stage"-Stammtitel das Feld auf. Dank Xbox-Live-Anbindung füllen in Zukunft Downloads das Repertoire (voraussichtlich werden für ein Fünferpaket 7-8 Euro fällig), außerdem könnt Ihr online gegen andere Tanzwütige antreten.
Neben den Standard-Spielmodi sorgen zwei frische Variationen für Abwechslung: Beim Duell hüpft Ihr mit bis zu drei Konkurrenten um die Wette, je nach Wunsch siegt am Ende der Spieler mit der besten Punktzahl oder den exaktesten Schrittfolgen. Die Herausforderungen schließlich stellen Euch Bedingungen, die Ihr erfüllen müsst: Mal dürft Ihr z.B. keinen einzigen Pfeil auslassen, mal will eine Mindestcombo an perfekten Bewegungen erreicht werden.
Optisch begleitet wird das Geschehen wie gewohnt von bunten Videos und Cel-Shading-Tänzern. *us*

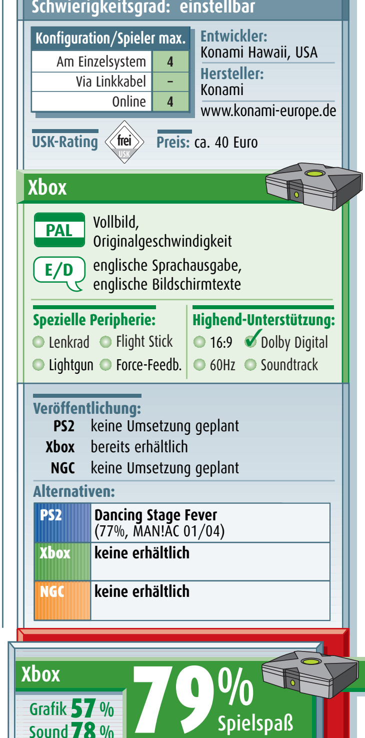

XB Gedrängel auf dem Screen: Vier Tänzer dürfen gleichzeitig ran.

## Wilde Mischung
**Die PAL-exklusiven Lizenztitel**

**Big Brovaz:** "Nu Flow"
**Blondie:** "Call Me"
**Blondie:** "Heart of Glass"
**Caesars Palace:** "Jerk It Out"
**Inspiral Carpets:** "Saturn 5"
**Shamen:** "Ebeneezer Goode"
**The Wonderstuff:** "Size of a Cow"
**The Libertines:** "Up the Bracket"

**Ulrich Steppberger**

**Xbox-Tänzer dürfen sich freuen:** Ihr "Dancing Stage" übertrumpft den direkten PS2-Konkurrenten. Dank der gelungenen Vierspieler- und Online-Unterstützung eignet sich "Unleashed" noch besser als Partyspaß. Die neuen Spielmodi reißen zwar keine Bäume aus, sorgen aber wie die wenigstens dezent erhöhte Songzahl für einen Schuss zusätzlicher Abwechslung. Allerdings finde ich es schon etwas dreist, für Nachschub voraussichtlich saftige Gebühren zu kassieren, wenn andererseits die vorhandenen Lizenzstücke erneut mit der Auswahl diverser aktueller PS2-Musikspiele bei weitem nicht mithalten können. Aber was soll's: "Dancing Stage"-Neulinge werden trotzdem gut bedient, Veteranen tanzen erst mal Probe.



Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | 4 |

Entwickler: Konami Hawaii, USA
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

**Xbox**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital (✓), 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Dancing Stage Fever (77%, MAN!AC 01/04) |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | keine erhältlich |

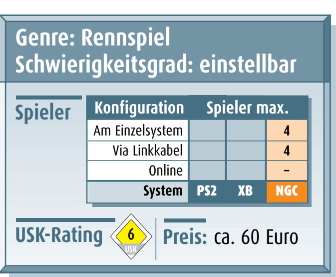
**Xbox** – Grafik 57 % – Sound 78 % – **79 %** Spielspaß

**Dezent aufgepepptes Tanzmatten-Debüt: einige gute Neuerungen, musikalisch aber etwas fade.**

# Kirby Air Ride



NGC Im Stadion tretet Ihr zu Minispielen und Zielübungen an.

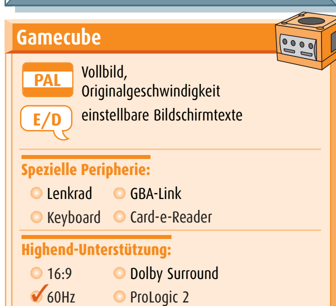


**Genre: Rennspiel**
**Schwierigkeitsgrad: einstellbar**

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | | 4 |
| Via Linkkabel | | | 4 |
| Online | | | - |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 60 Euro

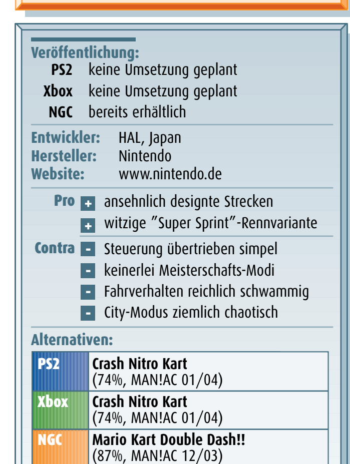


**Gamecube**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

**Highend-Unterstützung:**
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ProLogic 2



**Veröffentlichung:**
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

**Entwickler:** HAL, Japan
**Hersteller:** Nintendo
**Website:** www.nintendo.de

**Pro**
- \+ ansehnlich designte Strecken
- \+ witzige "Super Sprint"-Rennvariante

**Contra**
- \- Steuerung übertrieben simpel
- \- keinerlei Meisterschafts-Modi
- \- Fahrverhalten reichlich schwammig
- \- City-Modus ziemlich chaotisch

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Crash Nitro Kart (74%, MAN!AC 01/04) |
| Xbox | Crash Nitro Kart (74%, MAN!AC 01/04) |
| NGC | Mario Kart Double Dash!! (87%, MAN!AC 12/03) |



**Kirby Air Ride**

Gamecube
Grafik 76 %
Sound 72 %
58% Spielspaß

Knuddeliges Simpelst-Rennspiel, das außer der niedlichen Aufmachung leider wenig bietet.



NGC Nutzt die Konzentrationslücke des vor Euch bummelnden Konkurrenten und schnappt ihm das Extra spendende Monster vor der Nase weg.

NGC Jetzt aber flott: Sammelt in der Stadt unter Zeitdruck nützliche Upgrades.

Während Hauptmaskottchen Mario alle paar Monate ein neues Spiel spendiert bekommt, muss sich ein anderer Held der Nintendo-Familie mit selteneren Auftritten begnügen: Der erste auf den rosafarbenen Marshmallowknuffel Kirby zugeschnittene Gamecube-Titel erscheint darum auch erst zum dritten Lebensjahr der Würfelkonsole.

## Tempo-Knuddeln

Statt wie sonst in eine kinderfreundliche Hüpferei zu starten, steht ein Genrewechsel auf dem Programm – "Kirby Air Ride" ist nämlich ein betont Kiddie-orientiertes Rennspiel. Damit auch garantiert jede Altersgruppe zum Zuge kommt, wurde die Steuerung drastisch vereinfacht: Der kugelrunde Held gibt mit seinem Schwebevehikel stets automatisch Gas, Ihr müsst nur die Richtung vorgeben. Daneben kommt lediglich ein weiterer Knopf zum Einsatz, mit dem Ihr traditionell Gegner und Extras einsaugt, diese zur Behinderung der drei mitfahrenden Konkurrenten benutzt und den Turbo füllt – letzteres Prozedere sorgt auf gerader Strecke allerdings für kurze Pausen, weshalb Ihr diese Aktion besser mit geschickter Kurvenschlitterei kombiniert.

Neben Rennen auf neun bunten und teilweise durchaus spektakulär konstruierten 3D-Pisten im 'Air Ride' tretet Ihr in bester Retro-Manier beim 'Top Ride' auf acht Kursen an, die dank Vogelperspektiven-Kamera komplett auf den Bildschirm passen. Abgerundet wird das Angebot vom 'City Trial', in dem Ihr fünf Minuten durch eine Stadt flitzt und Euren Gleiter mit Extras aufbessert, um abschließend im Stadion hoffentlich die besten Karten bei Minispielen wie Dragsterrennen, Kampfübungen oder Zielspringen zu haben.

Meisterschaften sucht Ihr vergeblich, dafür sind in jedem Modus rund 120 kleine Aufgaben vorgegeben, deren Erfüllung neue Farben für Kirby, andere Fahrzeuge oder versteckte Strecken spendieren. Bis zu vier Piloten dürfen gleichzeitig ran, entweder im Splitscreen vor einer Konsole oder via LAN-Adapter im Netzwerk mit maximal vier Gamecubes. *us*

**Ulrich Steppberger**



**Bei "Kirby Air Ride" ging der Simplifizierungsgaul mit den Entwicklern durch,** denn dem Titel fehlt es einfach an Komplexität. Noch schlichter lässt sich eine Raserei kaum gestalten, wobei das strikte Beharren auf nur einer Pad-Taste die Steuerung schon wieder unnötig kompliziert macht. Eigentlich schade, denn schicke Ansätze sind zweifellos da: Die niedliche Grafik sieht hübsch aus und bleibt stets flüssig, das Design der (leider etwas wenigen) Kurse überzeugt durch Liebe zum Detail und witzige Ideen. Leider fehlen dafür motivierende Spielmodi wie Meisterschaften, zumal der 'City'-Variante eine klare Linie abgeht. Wer öfters Freunde zur Hand hat, dürfte am "Super Sprint"-inspirierten Vogelperspektiven-Modus Spaß finden, für Solisten ist aber bald die Luft raus.



NGC Die Vogelperspektiven-Rennen versprühen eine kräftige Portion Retro-Charme.

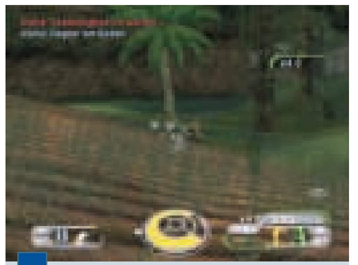


NGC Auch ohne LAN geht's zu viert ran: Selbst bei vier Teilnehmern bleibt die Splitscreen-Optik flüssig.

# Tom Clancy's Ghost Recon Jungle Storm



PS2 Trostlos: Die Uralt-Optik von "Jungle Storm" schreckt Neulinge ab.



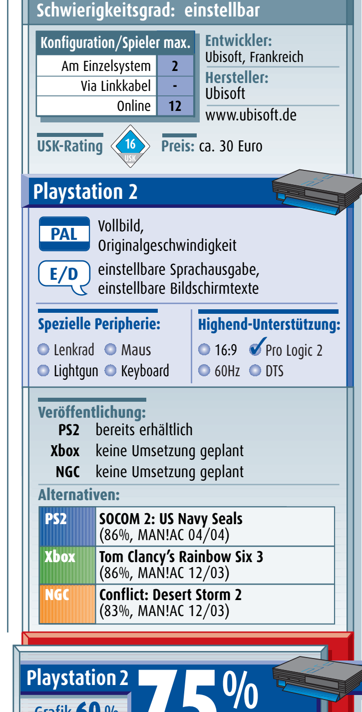
PS2 Fies: Werdet Ihr getroffen, sieht Euer Soldat nur noch verschwommen.

PS2 Planung: Auf dieser Karte seht Ihr die Missionsziele und Eure Teams.

Jede Konsole erhält ihr eigenes "Ghost Recon": Frei nach diesem Motto kommen PS2-Militaristen nun in den exklusiven Genuss der brandneuen "Jungle Storm"-Episode.
Der Action/Taktik-Cocktail gibt sich als Sammelsurium aus bereits erschienenen "Ghost Recon"-Inkarnationen: In den beiden Solo-Kampagnen befreit Ihr Kuba von Rebellen und tretet in Kolumbien gegen Drogenbarone an. Eure Einsatztruppe besteht hierbei jeweils aus sechs Mann, die sich auf Knopfdruck oder per Head-set-Zuruf kommandieren lassen – die Knochenarbeit müsst Ihr jedoch eigenhändig aus Ego-Sicht erledigen. Besonderen Wert legten die Entwickler indes auf den Online-Teil ihrer Spezialeinheiten-Action. Elf Spielmodi stehen zur Wahl: vom banalen 'Deathmatch' über 'Capture the Flag' bis hin zu innovativen Varianten wie 'Hamburger Hill' oder 'Mäusejagd'. *tk*

**Thorsten Küchler**

**Verdruss im Dschungel-Camp:** Mit "Jungle Storm" kommen die veralteten Grafik-Routinen von "Ghost Recon" bereits zu ihrem dritten Fronteinsatz – und nerven abermals durch holprig animierte Polygon-Soldaten bzw. karge Flimmer-Landschaften. Wer sich an solch optischer Magerkost nicht stört, der erhält ein kompetentes Taktik-Geplänkel voller Mehrspieler-Optionen. Egal ob furioses Massen-Deathmatch oder strategische Coop-Mission – mit menschlichen Kameraden macht die Geister-Truppe gleich doppelt soviel Spaß. Solisten klagen unterdessen über akute Abwechslungsarmut, fragwürdige KI-Entscheidungen sowie staubtrockene Präsentation. Ergo greifen nur Genre-Fanaten mit Online-Anbindung zu, der Rest bleibt lieber bei "SOCOM" oder dessen Nachfolger.



Genre: Taktik-Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | - |
| Online | 12 |

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating 16 Preis: ca. 30 Euro

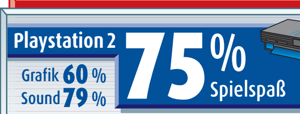
**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Pro Logic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 SOCOM 2: US Navy Seals (86%, MAN!AC 04/04)
Xbox Tom Clancy's Rainbow Six 3 (86%, MAN!AC 12/03)
NGC Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/03)



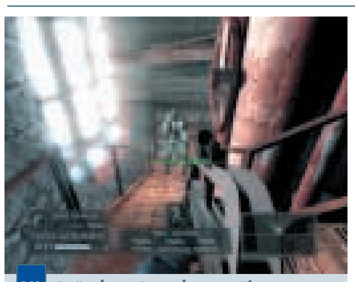
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 79 %
75 % Spielspaß

**Nur für Online-Kämpfer: Optisch arg dürftiger Team-Shooter mit starkem Mehrspieler-Part.**

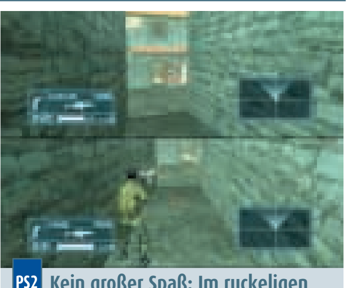
# Tom Clancy's Rainbow Six 3



PS2 Nur für PS2: Auf die Mission in Triest müssen Xbox-Zocker verzichten.



PS2 Geändert: Der Alcatraz-Einsatz beginnt nun in einem Treppenhaus.



PS2 Kein großer Spaß: Im ruckeligen Splitscreen fehlen die Waffenmodelle.

Ubisoft hält an seiner Konvertierungs-Politik fest: Nachdem bereits "Splinter Cell" trotz anfänglicher Xbox-Exklusivität für andere Plattformen erschien, widerfährt "Rainbow Six 3" nun dasselbe Schicksal.
PS2-Söldner freuen sich demnach über eine aufgebohrte Umsetzung der egoistischen Taktik-Knallerei: Im Solo-Modus kämpft Ihr Euch neuerdings durch 15 knackige Missionen – den Triest-Einsatz gibt's nämlich nur für Sony-Ballermänner. Weiterhin enthält der Antiterror-Simulator einen frischen Splitscreen-Modus, bei dem Ihr mit einem Kumpel gegen KI-Bösewichte antretet. Und auch das Save-System wurde gehörig umgestrickt: Durftet Ihr beim Microsoft-Pendant noch jederzeit speichern, dienen nunmehr festgelegte Rücksetzpunkte als Frust-Hemmer. Schön auch, dass Eure drei CPU-Kumpane jetzt deutsche Befehle verstehen: Egal ob Rückzug, Granatenwurf oder Türsprengung – jede Order lässt sich sowohl via Headset als auch über simple Menüs geben. Wer lieber mit realen Menschen kommuniziert, nimmt an einem der zahlreichen Multiplayer-Modi teil: Für 'Survival', 'Deathmatch' sowie 'Team-Deathmatch' stehen insgesamt 14 Karten (darunter vier PS2-Neuzugänge) zur Verfügung. Allerdings verkraften die Online-Scharmützel nur noch maximal sechs Mitspieler – über Xbox Live konnten ganze 16 Schützen ran. *tk*

**Thorsten Küchler**



**Soldaten mit Schluckauf:** Lief die Xbox-Version von Ubisofts Team-Ballerei noch flüssig, krankt der PS2-Port an merklichen Ruckeleinlagen – besonders wenn mehrere Bösewichte gleichzeitig ins Bild hampeln. Nichtsdestotrotz fesselt der taktisch angehauchte Spielverlauf gnadenlos ans Pad: Exotische Schauplätze, abwechslungsreiche Aufgaben und relativ clevere KI-Kollegen bürgen für gehobene Software-Spannung. Schade bloß, dass die Online-Kapazitäten nicht mit Genre-Verwandten wie "SOCOM" konkurrieren können: Magere drei Spielmodi und gerade mal sechs Mitstreiter dämpfen den Internet-Spaß. Ferner sorgt die (wegen Hardware-Restriktionen) wegreduzierte Speicher-Option für Kopfschütteln. Somit bleibt die Konvertierung deutlich hinterm Original zurück!



Genre: Taktik-Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | 6 |

Entwickler: Ubisoft Shanghai, China
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

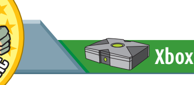
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Pro Logic 2, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (86%, MAN!AC 12/03)
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 SWAT: Global Strike Team (78%, MAN!AC 12/03)
Xbox SWAT: Global Strike Team (80%, MAN!AC 12/03)
NGC Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/03)

Playstation 2
Grafik 76 %
Sound 86 %
83 % Spielspaß

**Höhen und Tiefen: Gute Umsetzung des Taktik-Hits, die leider unter technischen Macken leidet.**

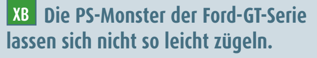




# DTM Race Driver 2



XB Lizenz sei Dank: Auf Wunsch spielt Ihr die letztjährige DTM auf allen zehn Kursen und mit dem Original-Starterfeld nach – bei 21 Fahrzeugen auf der Piste sind Rempeleien keine Seltenheit.



XB Die PS-Monster der Ford-GT-Serie lassen sich nicht so leicht zügeln.

## Mehr als drei Fahrer?

**Das verbesserte Xbox Live in "DTM 2"**

Das erste Xbox-"DTM" sorgte für lange Gesichter bei Online-Rasern: Zwar bekam die Budget-Wiederveröffentlichung unerwartet Xbox-Live-Unterstützung spendiert, doch fiel diese für viele Zocker wenig ergiebig aus – wer nämlich mit dem handelsüblichen T-DSL-Standard ins Netz ging, konnte bei seinen Rennen gerade mal drei Autos auf die Strecke stellen.

Für "DTM 2" gelobte Codemasters entsprechend Besserung, was unseren ersten Feldversuchen nach auch geklappt hat. Zwar konnten wir mangels anwesender Gegner kein komplettes Starterfeld füllen, doch bereits die Match-Optionen geben Grund zur Freude. Sobald Ihr eine Partie eröffnet, überprüft "DTM 2" nämlich Eure aktuelle Anbindungsgeschwindigkeit und entscheidet danach, wieviel Spieler problemlos möglich sind. Zudem besteht die Möglichkeit, auf eigenes Risiko noch ein paar mehr Teilnehmer zuzulassen.

Unserer Testreihe nach können so beim gewöhnlichen einfachen T-DSL acht Piloten gleichzeitig ran, für das volle Fahrerdutzend braucht's dagegen mehr Bandbreite.

Während Sony-Rennfahrer sich langsam aber sicher darauf vorbereiten, dass "Gran Turismo 4" erst gegen Jahresende eintrudelt, wird für Microsoft-Piloten die heiße Rasersaison eingeläutet: Den Auftakt dazu bildet das nunmehr Xbox-exklusive "DTM Race Driver 2" aus dem Hause Codemasters.

Wie beim letzten Mal liegt der Schwerpunkt auf einem Karriere-Modus samt Story: Doch statt Euch in das Alter Ego eines unsympathischen Vollgasmuffels wie Ryan McKane zu stecken, werden die Details der Geschichte zwischen den Rennen nun in hochkarätig gerenderten FMV-Schnipseln aus Eurer Perspektive erzählt – das hat mehr Stil und bindet Euch besser in die nun weniger klischeebeladene Handlung ein.



XB Die Videosequenzen fielen diesmal technisch und inhaltlich besser aus.

## Meister aller Klassen

Nicht nur an der Aufmachung wurde kräftig gefeilt, auch in Sachen Umfang und Abwechslung geht "DTM 2" einen großen Schritt weiter. So beweist Ihr Euer Können in spürbar abwechslungsreicheren Fahrzeugklassen: Neben den gewohnten Tourenwagen-Fabrikaten und sonstigen schnellen Sportflitzern schwingt Ihr Euch u.a. hinter das Steuer von waschechten Rallyeflitzern, bulligen Truck-Zugmaschinen, Formel-Ford-Rennzigarren, Klassik-Cabrios oder aufgemotzten Oldie-Hotrods – insgesamt 35 Vehikel aus 13 verschiedenen Kategorien stehen Euch im Lauf des Spiels zur Verfügung.

Entsprechend variantenreich fallen auch die 52 Strecken aus: Sämtliche Pisten der letztjährigen DTM-Meisterschaft oder des australischen V8-Pendants warten ebenso auf Euch wie andere bekannte Kurse. Amerika ist u.a. mit zwei Hochgeschwindigkeitsovalen vertreten, legendäre Klassiker wie Laguna Seca mit der berüchtigten Korkenzieher-Passage oder Road America dürfen ebenfalls nicht fehlen. Mit dabei sind selbstverständlich auch tückische Stadtkurse wie der Indy-Kurs in Surfer's Paradise oder fordernde Rundrennen im südafrikanischen Kyalami. Für ausgefallenere Rennserien finden sich u.a. eine Hand

**Thomas Stuchlik**



**Eine neue Runde, ein neuer Pflichtkauf?** Ja, denn die zweite "Race Driver"-Inkarnation bietet selbst für "TOCA"-Veteranen viel Neues. Neben dem grafischen Quantensprung erwartet Vierradpiloten ein runderes Fahrverhalten, das allerdings einen Tick simpler ausgefallen ist – trotzdem bietet die Steuerung noch immer genug Finessen. Da bleibt wenig zu bemängeln: Das Schadensmodell hat kaum spürbare Auswirkungen aufs Rennen und kleine Crashs verursachen meist sehr eigenwillig verbeulte Karossen. Schmerzlich vermisse ich allerdings die wegrationalisierte Setup-Option (die bei freien Rennen noch immer vorhanden ist) sowie das noch immer fehlende Qualifying im Karriere-Modus. Dennoch ein Muss für alle Rennbegeisterten!



XB Der australische Bathurst-Kurs sorgt mit den wildesten Berg- und Talfahrten für ebenso holprige wie spektakuläre Rennen.

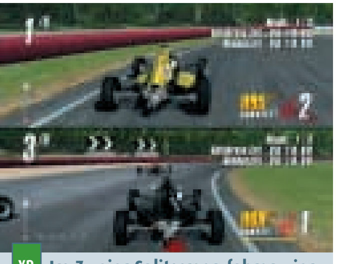


XB Die Kurse in den Straßen von Chicago piesacken Euch mit winkligen Kurven und fiesen Leitplanken.



**Ulrich Steppberger**

**Technisch ist "DTM 2" eine Wucht:** Wenn 20 Autos über die Piste heizen und das Geschehen ruckelfrei mit 50 Bildern pro Sekunde und korrektem Schattenwurf auf dem Lack dargestellt wird, kommt feinstes Raserfeeling auf – damit legt Codemasters die Messlatte ein Stück höher. Auch das neue Fahrverhalten gefällt mir deutlich besser und trägt ebenso viel zum Spaß bei wie der motivierende Story-Modus. Der fordert allerdings später so viel Perfektion, dass schon mal Frust aufkommt. Und so launig die verschiedenen Fahrzeugtypen sind, bei Einzelrennen darf man leider nicht frei wählen, welches Vehikel auf welcher Piste fährt. Das soll Euch aber nicht vom Kauf abhalten – was zählt, ist das Geschehen auf dem Asphalt, und da überzeugt "DTM 2" auf ganzer Linie.



XB Im Zweier-Splitscreen fahren vier CPU-Konkurrenten mit.

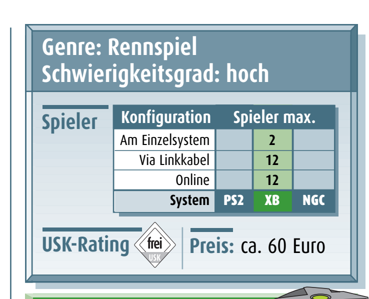
voll aus "Colin McRae Rally 2.0" adaptierte spanische Offroadpisten, knifflige City-Parcours durch Chicago, holprige Querfeldeinkurse in St. Anton oder Schottland sowie vereiste Schneekurse.

## Mitten im Raserleben

Im Karriere-Modus geht es direkt zur Sache, Details wie Qualifikationen oder technische Setups bleiben hier außen vor – wer die haben will, spielt die einzelnen Meisterschaften direkt und darf dabei sämtliche Parameter wie Rennlänge etc. festlegen. Grundsätzlich schickt Euch "DTM 2" aber sofort auf die Pisten, was angesichts der überarbeiteten Steuerung aber kein großes Problem ist – nun fahren sich die Vehikel eine Spur arcadelastiger und einsteigerfreundlicher, das Physikmodell lässt aber weiterhin mehr als genug Platz für Realismus. Für lebensechtere Rennen sorgen zudem das neue Schadenssystem, das nicht nur für zerbeulte Karosserien und gesplitterte Fenster garantiert: Bei zu vielen Feind- oder Bandenkontakten funktioniert Euer Bolide immer schlechter oder fällt gar komplett aus.

In den acht Saisons tretet Ihr zu jeweils mehreren Meisterschaften mit bis zu 20 Gegnern an, gelegentlich dürft Ihr zwischen zwei Serien wählen. In der Regel kommt es nicht zwingend drauf an, zu gewinnen: Vielmehr sollt Ihr meist in der Endabrechnung eine Mindestplatzierung erreichen oder im Vergleich zu einem speziellen Konkurrenten z.B. maximal zwei Positionen hinter diesem landen – erst später warten direkte Duelle, in denen der Sieg Pflicht wird, damit Ihr Euch den heiß umkämpften Platz im Shark-Werksteam sichert.

Wer sich gegen menschliche Kontrahenten austoben will, hat bei "DTM 2" reichlich Gelegenheit dazu: Im Splitscreen fahren jetzt zwar nur noch zwei Piloten gegeneinander, dafür können sich via System-Link oder Xbox Live (siehe Kasten links) bis zu zwölf Teilnehmer einschreiben. *us*



**Genre: Rennspiel**
**Schwierigkeitsgrad: hoch**

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | 2 | |
| Via Linkkabel | | 12 | |
| Online | | 12 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- ✓ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ○ 60Hz
- ✓ Soundtrack

**Veröffentlichung:**
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: April
- NGC: keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Codemasters, England
**Hersteller:** Codemasters
**Website:** www.codemasters.de

**Pro**
- hervorragende und flüssige Optik
- viele unterschiedliche Autotypen
- Fahrverhalten sehr gut gelungen
- Story-Modus sehr motivierend,...

**Contra**
- ...aber später teils frustrierend schwer
- freie Fahrten nur bedingt einstellbar

**Alternativen:**
- PS2: **DTM Race Driver** (86%, MAN!AC 10/02)
- Xbox: **R: Racing** (72%, MAN!AC 03/04)
- NGC: **R: Racing** (72%, MAN!AC 03/04)

**DTM Race Driver 2**

Xbox
Grafik 89 %
Sound 76 %
89% Spielspaß

**Grafisch edles Rennsportspektakel, das mit viel Abwechslung und toller Fahrphysik überzeugt.**

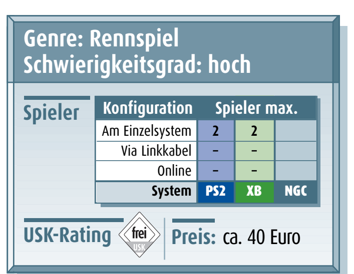


XB Die Rallyekarren steuern sich zwar nicht so intuitiv wie bei "Colin McRae", sorgen aber für nette Abwechslung.



XB Die wuchtigen Trucks kommen zwar nur langsam auf Touren, dann aber gewaltig.

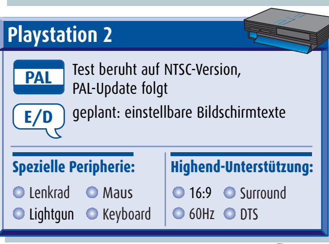
# MX Unleashed


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

**Spieler**

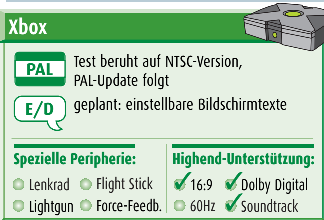
| Konfiguration | PS2 | XB | NGC |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 | |
| Via Linkkabel | – | – | |
| Online | – | – | |

USK-Rating: frei | Preis: ca. 40 Euro


**Playstation 2**

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS


**Xbox**

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack


**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

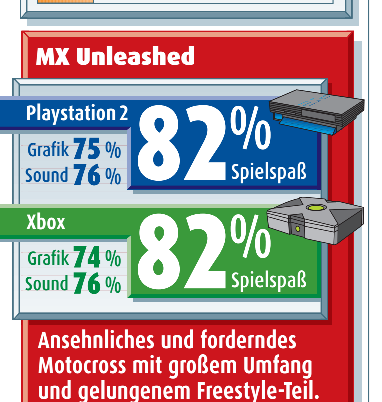
**Entwickler:** Rainbow Studios, USA
**Hersteller:** THQ
**Website:** www.thq.de

**Pro**
+ sehr viele Strecken
+ durchdachtes Kursdesign
+ einfache Trickhandhabung
+ gewitzte Freestyle-Aufgaben

**Contra**
- Grafik tendiert zu blasser Farbgebung
- Ladezeiten dürften kürzer sein

**Alternativen:**

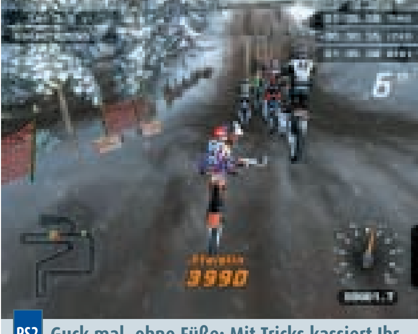
| System | Titel |
|---|---|
| PS2 | **MTX Mototrax** (Test auf Seite 68) |
| Xbox | **MTX Mototrax** (Test auf Seite 68) |
| NGC | **MX Superfly** (75%, MAN!AC 11/02) |

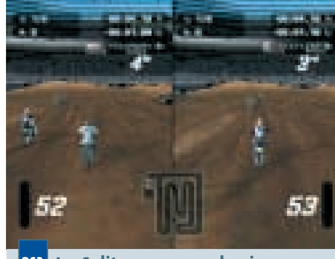

**MX Unleashed**

Playstation 2: Grafik 75 %, Sound 76 %, **82 %** Spielspaß
Xbox: Grafik 74 %, Sound 76 %, **82 %** Spielspaß

Ansehnliches und forderndes Motocross mit großem Umfang und gelungenem Freestyle-Teil.


XB Waghalsige Motocrossfahrer bewegen sich fast so oft in der Luft wie auf dem Boden: Ohne geschickte Landungen hängen Euch die Gegner aber schnell ab.


PS2 Guck mal, ohne Füße: Mit Tricks kassiert Ihr Bonuspunkte zum Freischalten von Extras.


PS2 Im Splitscreen rangeln vier Computerfahrer mit Euch um den Sieg.

Bei THQ brechen neue Zweiradzeiten an: Nach mehreren Motocross-Spielen mit der Ricky-Carmichael-Lizenz ist beim diesjährigen Beitrag "MX Unleashed" vom bei uns ohnehin praktisch unbekannten Wunderknaben nichts zu sehen. Dafür übernahmen die vor einiger Zeit aufgekauften Rainbow Studios (u.a. "Splashdown", "ATV Offroad Fury 2") das Entwicklungsruder.

Wer den erwähnten ATV-Titel kennt, weiß in etwa, was ihn erwartet, denn "MX Unleashed" orientiert sich spürbar am vierrädrigen Cousin: Ihr saust mit Eurem Bike also nicht ungehemmt nach Arcade-Manier durch die Gegend, sondern müsst bei den auf physikalische Korrektheit ausgelegten Rennen einiges an Fahrtalent beweisen. Motocross-typisch sind die Strecken mit zahlreichen Hügeln, Sprüngen und Steigungen versehen, bei denen Ihr nur durch klugen Einsatz Eures Zweirads den Kontrahenten davon flitzt: Stumpfes Vollgas führt in der Regel zu unsanften Stopps und Ausritten. Vielmehr benötigt es den feinfühligen Einsatz der Kupplung für enge Wendungen oder das taktisch dosierte 'Vorladen' der Federung bei Sprüngen, um bei der Landung nicht unnötig Tempo zu verlieren.

## Über Stock und Stein

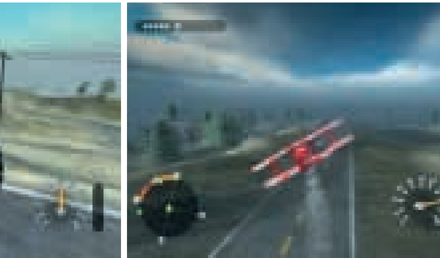
Satte 24 Supercross-Stadionkurse sowie 22 'Nationals'-Offroadpisten warten darauf, von Euch im umfassenden Karriere-Modus bezwungen zu werden. Bei jedem Rennen sind aber sieben Konkurrenten drauf aus, Euch wertvolle Punkte abzunehmen.

Natürlich beherrscht Ihr auch eine Reihe an coolen Motorradstunts, die vor allem bei Freestyle-Wettbewerben zur Geltung kommen: Hier saust Ihr in fünf weitläufigen Gebieten herum und klappert nach "Tony Hawk"-Art Checkpunkte ab, wo verschiedene Herausforderungen warten. Je nach Art der Mission müsst Ihr ein bestimmtes Trickpensum zeigen oder vorgegebene Sprünge am Stück schaffen. Beim Wettrennen schließlich tretet Ihr gegen Vehikel wie Monstertrucks an, in die Ihr nach einem Sieg selbst steigen dürft. Onlinerennen sind leider nicht vorhanden, dafür messt Ihr Euch via Splitscreen mit einem Kumpel und vier CPU-Fahrern. *us*

**Ulrich Steppberger**



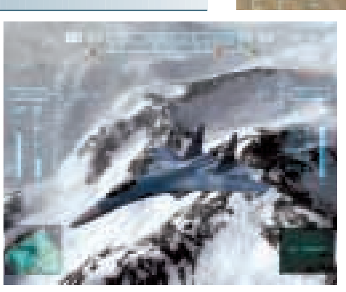
**"MX Unleashed" könnte man problemlos in "ATV Offroad Fury 3" umtaufen,** wenn die Vehikel diesmal nicht zwei Räder hätten – aber das ist angesichts der Qualität des Vorbilds wahrlich kein Problem. Dank kräftig aufgestockter Streckenzahl und der gewohnt anspruchsvollen Handhabung erfreuen sich Motocross-Fans am mit Abstand besten "MX"-Titel, den es bei THQ bisher gab. Ein Lob gebührt zudem den originellen Freestyle-Ideen, die nicht zuletzt dank der spaßigen Bonusfahrzeuge spürbar mehr Laune bringen. Zum ganz großen Knaller fehlen zwar noch Kleinigkeiten wie z.B. eine etwas weniger farbarme Optik oder leichtere Zugänglichkeit für Zweiradnovizen. Wer jedoch den Anspruch nicht scheut, wird tadellos bedient.



XB Gewinnt Ihr in den Freestyle-Arealen Wettfahrten, werden zur Belohnung andere Vehikel freigeschaltet: Mit dem Monstertruck (links) walzt Ihr PS-stark durch die Gegend, während Doppeldecker (Mitte) und Helikopter (rechts) in die Luft gehen.

# Lethal Skies 2

Nachschub für Jet-Piloten: F-14, F-15, MiG-29, Su 27 und andere warten auf ihren nächsten PS2-Kampfeinsatz. Die 20 teils knackigen Missionen führen Euch dabei durch einen globalen Konflikt: Von Luftüberlegenheit über gezielte Convoy-Angriffe und Eskortierungen bis zu Rettungseinsätzen in engen Canyons gibt's für Himmelsstürmer viel zu tun. Unterstützung holt Ihr Euch von Euren Flügelmännern, die nach und nach dazustoßen sowie einer reichen Auswahl an Luft-Luft- bzw. Luft-Boden-Waffen. Greenhorns führen sich aber erst einmal die kurzen Tutorial-Übungen (Starts, Landungen, Kämpfe) zu Gemüte. Einsteiger freuen sich zudem über eine wählbare, vereinfachte Steuerung, bei der der Jet automatisch wieder in die Horizontale geht. Neu ist auch eine weitere Cockpit-Perspektive samt frei drehbarem Rundumblick. Euren absolvierten Einsatz analysiert Ihr im Replay mit fünf Ansichten. Zwei Spieler treten via Splitscreen oder i.Link gegeneinander an. *ts*



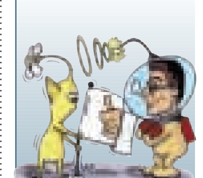
PS2 Im Canyon hat der Convoi keine Chance (oben). Nur selten bleibt Zeit, die Aussicht zu genießen (links).



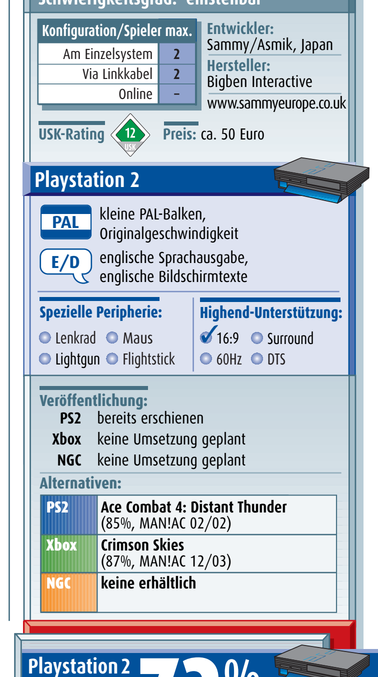
PS2 Mit dem rechten Analogstick habt Ihr im Cockpit Rundumblick.



Thomas Stuchlik



**Ein unterbesetztes PS2-Genre hebt endlich wieder ab.** Neben neuen knackigen Missionen und weiteren Jets (insgesamt 19) wurde im Vergleich zum Vorgänger auch bei der Grafik leicht nachpoliert. Die verbesserte Flugphysik samt bewährter Steuerung verlangt trotz Action-Einschlag immer noch einige Einarbeitung. Leider hat sich im Vergleich zum Prequel sonst wenig getan: Noch immer kämpfen Hobbypiloten mit tränender Flimmeroptik, verwaschenen Texturen beim Tiefflug und teils dicken Nebelwänden. Dagegen verschönern verschiedene Witterungen wie Regen und Sturm den Himmelseinsatz. PS2-Piloten greifen wegen mangelnder Alternativen zu, für Kenner des Prequels ist's aber nicht mehr als ein nettes Add-On.



Genre: Flugsimulation
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | 2 |
| Online | – |

Entwickler: Sammy/Asmik, Japan
Hersteller: Bigben Interactive
www.sammyeurope.co.uk

USK-Rating: 12
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: kleine PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Flightstick
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

| | |
|---|---|
| PS2 | bereits erschienen |
| Xbox | keine Umsetzung geplant |
| NGC | keine Umsetzung geplant |

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Ace Combat 4: Distant Thunder (85%, MAN!AC 02/02) |
| Xbox | Crimson Skies (87%, MAN!AC 12/03) |
| NGC | keine erhältlich |

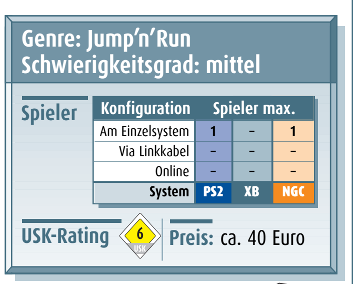
Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 57 %
72 % Spielspaß

Solide Kreuzung aus Action und Flug-Simulation mit abwechslungsreichen Missionen.





# Tak und die Macht des Juju

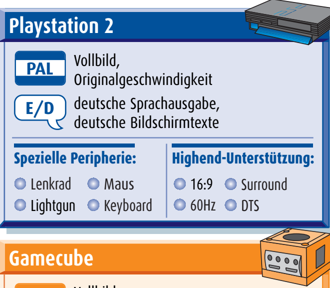


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | – | 1 |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | – | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

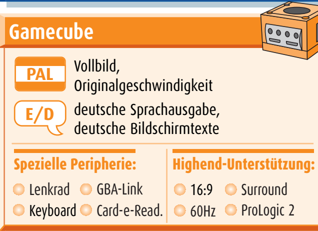
USK-Rating 6 — Preis: ca. 40 Euro



**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



**Gamecube**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

**Entwickler:** Avalanche Games, USA
**Hersteller:** THQ
**Website:** www.thq.de

**Pro**
- witzige Aufmachung
- sehr gute deutsche Synchro
- viele erspielbare Gimmicks

**Contra**
- Grafik wirkt grobschlächtig
- Steuerung teils nervig
- Level-Layouts unnötig konfus



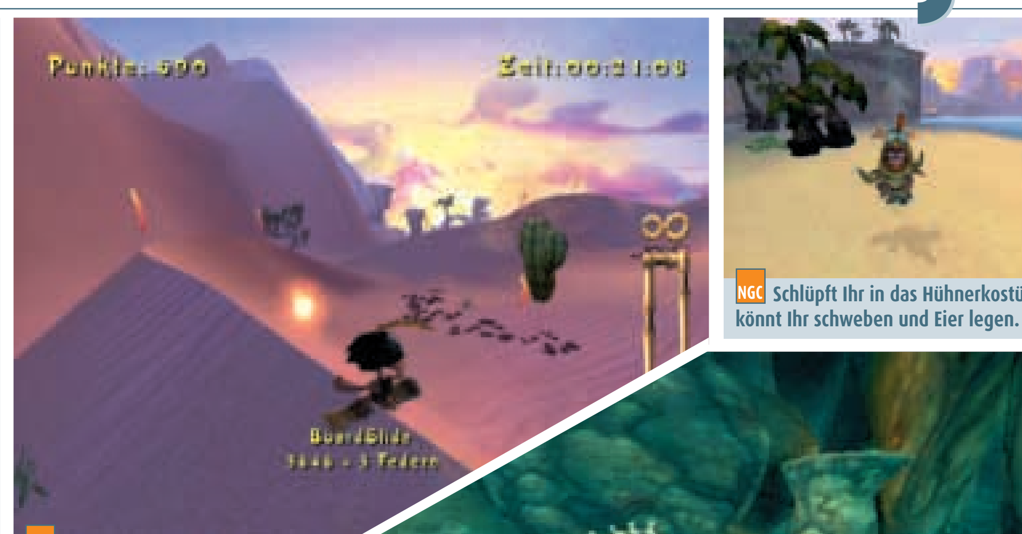
**Alternativen:**
PS2: SpongeBob Schwammkopf: Kampf... (74%, MAN!AC 04/04)
Xbox: SpongeBob Schwammkopf: Kampf... (74%, MAN!AC 04/04)
NGC: SpongeBob Schwammkopf: Kampf... (74%, MAN!AC 04/04)



**Tak und die Macht des Juju**

Playstation 2: Grafik 73 %, Sound 64 % — 70 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 72 %, Sound 64 % — 70 % Spielspaß

Kinderfreundliches Jump'n'Run mit einigen guten Ideen, aber auch unnötigen Schlampereien.




NGC Nicht nur im Schnee wird gegrindet: Auch auf Dünen saust Tak los.

NGC Schlüpft Ihr in das Hühnerkostüm, könnt Ihr schweben und Eier legen.



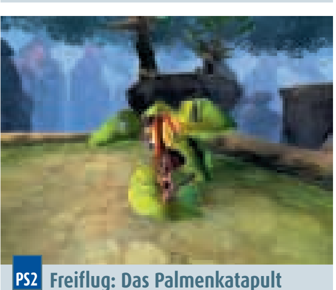
PS2 Da sieht das Feindvieh Sterne: Anfangs müsst Ihr mit der Simpelkeule noch mehrmals draufhauen, mit der magischen Rassel reichen weniger Treffer.

Der Fluch eines bösen Schamanen bringt das Volk der Pupununu in eine knifflige Lage: Der ganze Stamm wurde zur Schafherde, inklusive des eigentlich laut Prophezeiung immunen Kriegers – nur der Medizinmann und sein tolpatschiger Helfer Tak blieben verschont. Letzterer macht sich nun mit Eurer Unterstützung auf den Weg, um die nötigen Zutaten zu besorgen, mit denen dem Schurken Einhalt geboten werden kann.

In typischer 3D-Jump'n'Run-Manier marschiert Ihr mit dem kleinen Eingeborenen durch rund ein Dutzend Urwald-, Wüsten-, und Spiritualweltszenarien. Auf der Suche nach Heilpflanzen und magischen Kugeln seid Ihr anfangs nur mit einem Holzknüppel ausgestattet, später findet Ihr weitere praktische Waffen: Mit einem Rohr pustet Ihr Steine auf entfernte Gegner oder benutzt es alternativ als Sprunghilfe, um auf höhere Plattformen zu kommen. Ist erst mal die magische Rassel in Eurem Besitz, sammelt Ihr nach und nach neue magische 'Juju'-Kräfte, die z.B. größere Stärke verleihen oder das Aufspüren verborgener Schätze leichter machen.



NGC Mit einem dicken Rhino als Reittier zerbrecht Ihr alle Barrieren.



PS2 Freiflug: Das Palmenkatapult schickt Euch hoch durch die Luft.

In einigen Rennabschnitten greift Ihr auf Snow- und Sandboards zurück, mit Hilfe von Kostümen bewegt Ihr Euch in ungewohnten Gefilden: Im Fisch-Outfit könnt Ihr tauchen, während die Huhnklamotten für Gleitflüge und Eierbomben taugen.

## Tierische Unterstützung

Zum Lösen verschiedener Rätsel greift Ihr zudem auf Hilfe der animalischen Art zurück: Mit einem Schaf lenkt Ihr bockige Widder von Euch ab, als Rhinoreiter durchbrecht Ihr Sperren und von Gorillas umgebogene Palmen nutzt Ihr als Katapultschleuder, um Abgründe zu überqueren. *us*

**Ulrich Steppberger**



**Witzig aufgemacht ist "Tak" zweifellos:** Die lustige Hauptfigur und die unterhaltsamen Animationen der Tierwelt sorgen zusammen mit der sehr guten Synchro für Schmunzler. Allerdings fehlt dem Spiel hinter der Fassade der nötige Feinschliff, um in höhere Jump'n'Run-Sphären aufzusteigen. In den meisten Levels verlauft Ihr Euch wegen deren unübersichtlicher Struktur häufiger, zumal die zu findenden Objekte nur selten deutlich markiert sind. Dazu gesellt sich eine zwar saubere, aber eigentümlich grobschlächtig anmutende Optik sowie eine Steuerung, die manchmal zickig wirkt. Solide Hüpfkost wird nicht zuletzt dank Gimmicks wie den Boarder-Abschnitten trotzdem geboten, aber der ähnliche THQ-Kollege "SpongeBob Schwammkopf" bietet mehr.

# Goblin Commander

Endlich mal ein Echtzeit-Strategiespiel, das auf Euer Joypad zugeschnitten ist: In "Goblin Commander" steuert Ihr eine Horde kampflustiger Fantasy-Monster, die in 15 Missionen vier weitere Goblin-Clans assimiliert. Jede Sippe verfügt über fünf verschiedene Berufe wie Feuerzauberer, Trommler und Infanterist. Jeweils bis zu zehn solcher Figuren agieren als Gruppe – Gebäude und Feinde verarbeiten Eure Untergebenen eigenständig zu Kleinholz, Ihr setzt lediglich die Wegpunkte. Je nach Fortschritt des Abenteuers wechselt Ihr zwischen bis zu vier Gruppen, im Gegensatz zu anderen Echtzeit-Strategiespielen müsst Ihr also nicht zahllose Einheiten einzeln instruieren. Die gesparte Zeit nutzt Ihr für pure Action: Per Knopfdruck steuert Ihr den Kämpferpulk in Echtzeit, das macht besonders mit einem Titanen Laune – der Riese kann die Feinde nicht nur platt hauen, sondern auch verspeisen.

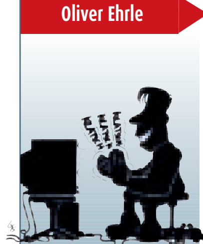
Statt gigantische Levelkarten zu erobern, agiert Ihr also im begrenzten Areal strategisch: Der Knackpunkt ist, mit den verfügbaren Kriegern die Stellungen der Feinde ohne größere Verluste einzunehmen. Dabei kontern sich die Talente der Clankrieger nach dem traditionellen Schere-Stein-Papier-Prinzip gegenseitig aus. Es gilt aber auch geologische Aspekte zu berücksichtigen: Ihr dürft den Feind flankieren und so mit Sturmattacken oder gar Finten von verschiedenen Seiten experimentieren.


PS2 Auf zur Action-Schlacht: Mit dem Titan brecht Ihr Schneisen in Wälder und Festungen, die kleinen Fußsoldaten kümmern sich eigenständig um den Rest.

## Erobern und plündern

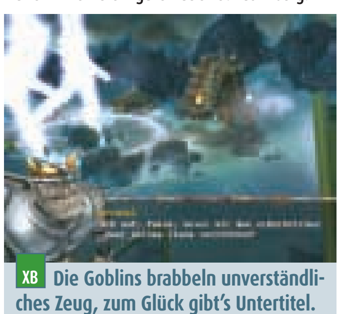
Weil es in "Goblin Commander" nur zwei Rohstoffe gibt, sind Handling und Statusanzeigen übersichtlich: In zertrümmerten Gebäuden finden Eure Schützlinge Gold, außerdem entdeckt Ihr einige Seelenspender. Ersteres Edelmetall investiert Ihr in neue Waffen, Rüstungen und Verteidigungsanlagen, während die Seelen in neue Kämpfer oder den erwähnten Titan schlüpfen – stellt Euch also eine ausgewogene Truppe zusammen!

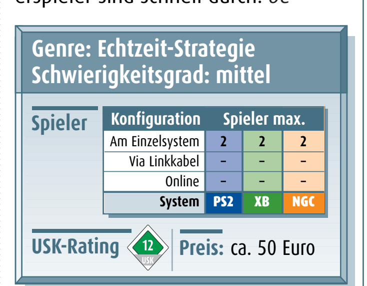
Neben den Missionen des 'Campaign-Modus' gibt es auch noch eine Mehrspieler-Option per Splitscreen: Hier bekriegen sich zwei Spieler auf zwölf weiteren Karten. Insgesamt dürft Ihr also 27 Gebiete wie Wald, Canyon und Gebirge erobern. Weil die Schlachtfelder klein ausfallen, ist das etwas wenig: Manche Levels schafft Ihr bereits in unter 20 Minuten – Dauerspieler sind schnell durch. *oe*


Oliver Ehrle

**Die gute Mischung macht's:** In "Goblin Commander" kommen sowohl Action- als auch Echtzeit-Strategiefans auf ihre Kosten – mal bangt Ihr bei kleiner Truppe um jeden Mann und sucht die optimale Angriffsroute, mal brecht Ihr mit dem Titan durch Festungswälle oder kloppt gigantische Elektrowürmer. In jedem Level werden neue Krieger freigeschaltet, mit denen Ihr vielseitig experimentiert. Der Einspieler-Modus ist allerdings viel zu knapp geraten, zumal Euch in den ersten vier Missionen alle Manöver vorgegeben werden: Da hätten ein paar 'Time Attack'-Maps, ein Kartengenerator oder eine Download-Funktion nicht geschadet. Zur Präsentation: Blitzende Spezialeffekte sowie Zoom-Kamera sorgen für wuchtige Optik, aus der Nähe wirken die Figuren aber etwas klobig.


XB Zerstört alle Lavageschwüre: Per Zoom kontrolliert Ihr jeden Schützling.

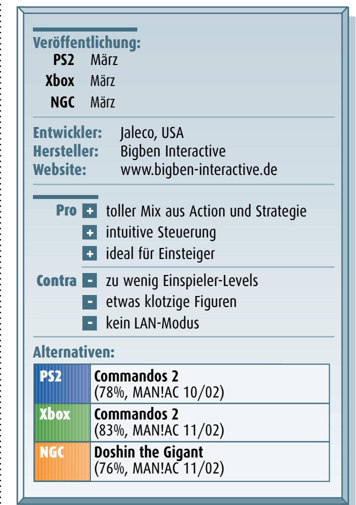

XB Die Goblins brabbeln unverständliches Zeug, zum Glück gibt's Untertitel.


**Genre: Echtzeit-Strategie**
**Schwierigkeitsgrad: mittel**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 | 2 |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | – | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating** 12 | **Preis:** ca. 50 Euro


**Veröffentlichung:**
PS2 März
Xbox März
NGC März

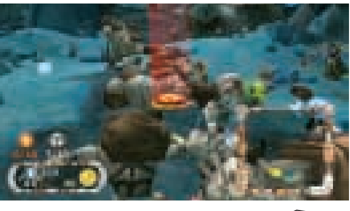
**Entwickler:** Jaleco, USA
**Hersteller:** Bigben Interactive
**Website:** www.bigben-interactive.de

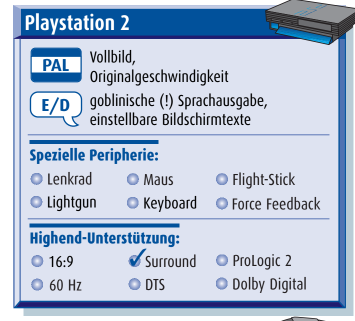
**Pro**
- toller Mix aus Action und Strategie
- intuitive Steuerung
- ideal für Einsteiger

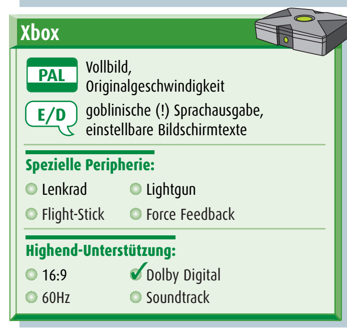
**Contra**
- zu wenig Einspieler-Levels
- etwas klotzige Figuren
- kein LAN-Modus

**Alternativen:**

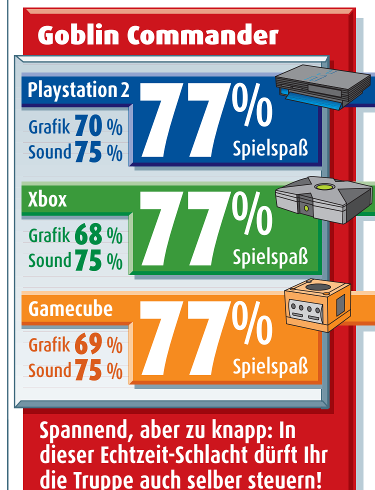
| | |
|---|---|
| PS2 | Commandos 2 (78%, MAN!AC 10/02) |
| Xbox | Commandos 2 (83%, MAN!AC 11/02) |
| NGC | Doshin the Gigant (76%, MAN!AC 11/02) |




**Playstation 2**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: goblinische (!) Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


**Xbox**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: goblinische (!) Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

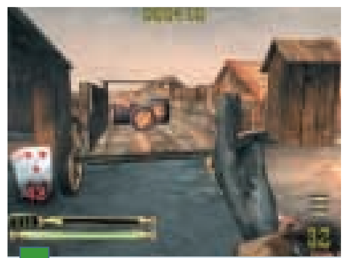

**Gamecube**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: goblinische (!) Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2


**Goblin Commander**

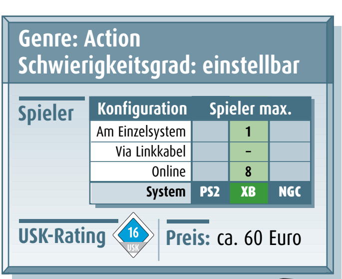
**Playstation 2** – Grafik 70 % – Sound 75 % – 77% Spielspaß
**Xbox** – Grafik 68 % – Sound 75 % – 77% Spielspaß
**Gamecube** – Grafik 69 % – Sound 75 % – 77% Spielspaß

**Spannend, aber zu knapp: In dieser Echtzeit-Schlacht dürft Ihr die Truppe auch selber steuern!**

# Dead Man's Hand



XB Explosiv: Hier schickt El Tejón eine Kutsche voll Dynamit auf die Reise.



**Genre: Action**
**Schwierigkeitsgrad: einstellbar**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | 1 | |
| Via Linkkabel | | – | |
| Online | | 8 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

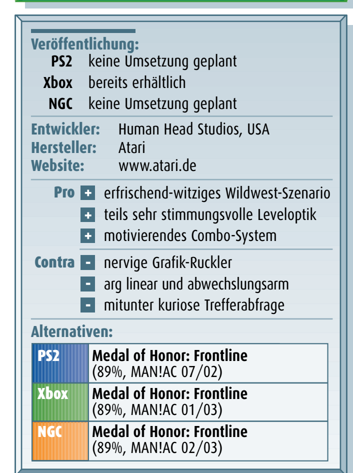


**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



**Veröffentlichung:**
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

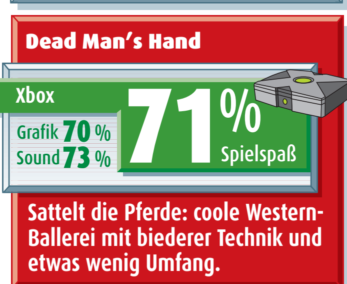
**Entwickler:** Human Head Studios, USA
**Hersteller:** Atari
**Website:** www.atari.de

**Pro**
+ erfrischend-witziges Wildwest-Szenario
+ teils sehr stimmungsvolle Leveloptik
+ motivierendes Combo-System

**Contra**
- nervige Grafik-Ruckler
- arg linear und abwechslungsarm
- mitunter kuriose Trefferabfrage

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Medal of Honor: Frontline** (89%, MAN!AC 07/02) |
| Xbox | **Medal of Honor: Frontline** (89%, MAN!AC 01/03) |
| NGC | **Medal of Honor: Frontline** (89%, MAN!AC 02/03) |



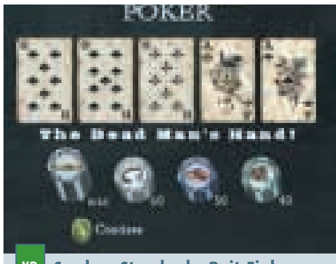
**Dead Man's Hand**

Xbox
Grafik 70 %
Sound 73 %
71 % Spielspaß

**Sattelt die Pferde: coole Western-Ballerei mit biederer Technik und etwas wenig Umfang.**



XB Auge um Auge, Zahn um Zahn: Die KI-Desperados agieren zumeist wenig intelligent und attackieren Euch stupide von vorne – ein tödlicher Fehler!




XB Cowboy-Standards: Reit-Einlagen und Poker lockern das Spiel auf.

Schwingende Lassos, wiehernde Gäule und Zahnstocher-kauende Revolverhelden – aus diesem Stoff entstanden unzählige Leinwand-Western. Umso erstaunlicher, dass entsprechende Software bislang ein Nischendasein fristet. Doch heuer endet die Cowboy-Dürre: Neben Rockstars "Red Dead Revolver" (siehe Preview ab Seite 34) schickt sich auch "Dead Man's Hand" an, die Indianer-Ära wieder salonfähig zu machen.

## Last Man Standing

Seinen Abschied aus dem Gangster-Geschäft hat sich El Tejón anders vorgestellt: Statt freundlicher Worte hagelt's blaue Bohnen von den Ex-Kollegen – das schreit nach Rache! Ergo begleitet Ihr Euren Pistolero fortan aus Ego-Ansicht durch insgesamt 24 Story-Missionen und lasst rauchende Colts sprechen. Die Gegner-Palette rekrutiert sich dabei aus Wildwest-Standards – vom dickbäuchigen Saloon-Besitzer über Eisenbahnräuber bis hin zu Damen des horizontalen Gewerbes. Nur gut, dass Mexiko-Import Tejón mit Schießprügeln umgehen kann wie Lucky Luke in seinen besten Zeiten: Doppelläufige Schrotflinten, obligatorische Winchester-Gewehre sowie diverse Revolver ebnen Euch den Weg. Und wer häufig daneben ballert, freut sich über das aberwitzige Punkte-System von "Dead Man's Hand": Die Zerstörung jedweder Inneneinrichtung respektive von rumstehenden Fässern füllt nämlich den 'Legenden'-Balken. Letztere Reputation benötigt Ihr wiederum zum Aktivieren von Spezial-Manövern – Betäubungs-Salve, Sniper-Zoom oder Dreifach-Schuss erweitern dann Euer Arsenal.

Für Multiplayer-Freunde liefert Entwickler Human Head zudem zünftige Online-Modi: Besonders 'Beute' und 'Truppe' stechen aus dem Xbox-Live-Einerlei heraus. Während Ihr bei Ersterem eine Kopfgeldjagd veranstaltet, kommt die 'Truppe' als Coop-Verteidigung gegen KI-Kämpfer daher. *tk*

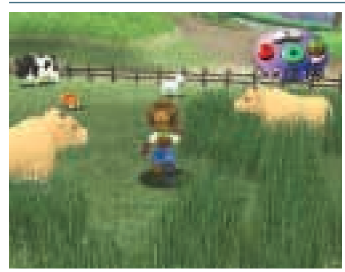
**Thorsten Küchler**

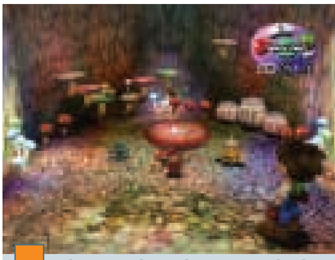
**Software-Western von gestern:** Obwohl ich das sträflich unterbesetzte Szenario liebe, haut mir Ataris eintönige Schießerei nicht vor Begeisterung den Cowboy-Hut vom Kopf. Neben einfältig getrickten Levels nervt vor allem die unpräzise Kollisionsabfrage: Dass offensichtliche Fehlschüsse als Volltreffer erkannt werden und umgekehrt, fällt unter die Rubrik 'Hausaufgaben nicht gemacht'. Grafisch stellt "Dead Man's Hand" ebenfalls ein zweiläufiges Gewehr dar: Die stimmige Gestaltung der Wildwest-Schauplätze leidet nämlich unter ständigem Grafik-Schluckauf – nicht gerade schmeichelhaft für die verwendeten "Unreal"-Routinen. Wer sich an solchen Macken nicht stört und in die Sporen von John Wayne treten will, wird dennoch Freude haben – großes Cowboy-Ehrenwort!



XB Punkteregen: Für die Zerstörung von Mobiliar oder Fässern kassiert Ihr Punkte, die Eure 'Legenden'-Leiste füllen – nur dann lassen sich Spezial-Schüsse ausführen.

# Harvest Moon A Wonderful Life





NGC Labert mit den seltsamen Wichteln (unten) und erweitert Euren Tierbestand.



NGC In der Kneipe ist noch nicht viel los: Außer dem durchgeknallten Doktor traut sich noch keiner in die Bar – gönnt Euch gerade deshalb einen Muntermacher.



NGC Nett: Alle Tiere erhalten von Euch einen entsprechenden Namen.

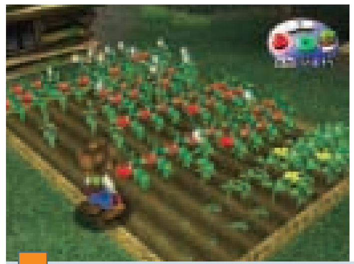
1996 erschien mit "Harvest Moon" auf dem SNES die erste Bauernhof-Simulation. Dank zuckersüßem Spielprinzip gepaart mit einer fantasievoll-romantischen Geschichte gewann Natsumes Erfolgsgarant viele Neulandwirte für sich. Diverse Nachfolger auf dem Game Boy, N64 und der Playstation vergrößerten den Kreis der geruhsamen, jedoch hart ackernden Bauern-Konsoleros. Auf dem Cube erlebt Ihr das Farmerleben nun erstmals in 3D und anstatt Sprites bevölkern Polygone die idyllische Landschaft. Doch auch Vielecke haben Gefühle: Denn der größte Wunsch Eures Vaters war, ein geruhsames Leben auf seiner Farm zu verbringen – jedoch verstarb er und so übernehmt Ihr seinen Hof samt Habe. Euer Ziel: Tiere wie Kühe, Pferde, Ziegen und Gänse auf artgerechte Weise zu halten und züchten, Grünzeug wie Gemüse anzupflanzen und zu verkaufen sowie schlussendlich eine Familie zu gründen.

## Nutze den Tag

Meist beginnt Euer Tag morgens um 5.30 Uhr. Danach heißt es Kühe melken sowie Hühner füttern und dabei dank zärtlicher Pflege und liebevollem Umgang das Vertrauen der Tiere zu gewinnen. Auch die gehaltvolle Kommunikation mit den teils seltsamen Bewohnern gehört zum A und O Eures Tagesablaufs. Gebt etwa dem pelzigen Obdachlosen ruhig mal ein bisschen Geld oder betört die Dorfmädels mit herrlich duftenden Blumen. Auch Van, der reisende Handelsmann, wird zu einer wichtigen Bezugsperson für Euch. Da er sich bloß zweimal pro Jahreszeit blicken läßt, solltet Ihr immer genug Geld auf die Seite geschafft haben. Werkzeuge und Tiere ordert Ihr jedoch in modernen Zeiten simpel per Bestellung bei Eurem Ziehvater Takakura. Dieser hinterlegt Euch auch das verdiente Geld für den Milch- wie Gemüseverkauf. Ferner stellt Ihr kurzerhand einen Marktstand in der Dorfmitte auf und verkauft dort nützliche Utensilien. Berücksichtigt außerdem beim Getreideanbau Jahreszeiten wie Bodenqualität, bergt Schätze, geht Angeln, plaudert mit Wald-Wichteln, amüsiert Euch in der Kneipe und ladet GBA-Kumpels über Linkfuntion ein. *rf*

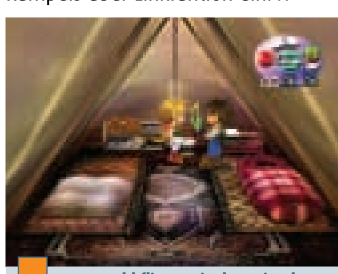
**Raphael Fiore**

**Bauer werden ist nicht schwer, Bauer sein dagegen sehr:** Im Gegensatz zu seinen Vorgängern ist "Harvest Moon: A Wonderful Life" noch wesentlich komplexer und vielfältiger. Wie im echten Leben müsst Ihr Euch redlich abmühen, bis Eure Farmer-Arbeit Früchte trägt. Die übersensible Steuerung trägt ebenso dazu bei wie die teilweise seltsame Mitmenschen-KI: Anstatt die Milch aufzuheben, versucht Euer Alter Ego nochmals die Kuh zu melken (worüber sie sich gar nicht freut) und die hübschen Mädels wollen sich nicht mit Euch unterhalten (wenn das mal nicht weltfremd ist!). Wer über diese kleinen Mängel hinwegsieht, erlebt ein wunderschöne Simulation ohne jegliche Gewalt, dafür aber mit vielen Lebensweisheiten, die Ihr ruhig im echten Leben anwenden dürft.

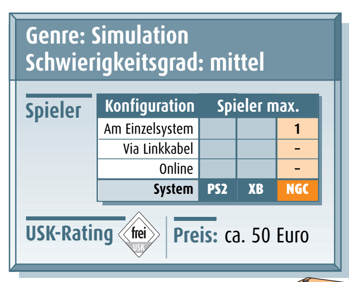




NGC Nach anstrengender Kleinarbeit erntet Ihr die (Tomaten-)Früchte Eurer Mühen (links). Daraus kocht Ihr Euch ein schmackhaftes Süppchen (rechts).



NGC Unser Held flirtet mit Flora via Blume. Reicht's für ein Schlafsackabenteuer?

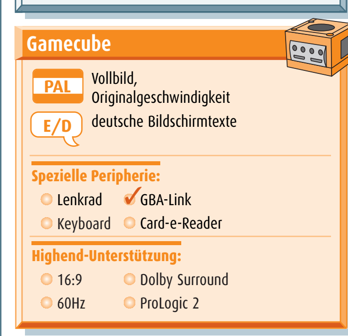


Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

| Konfiguration | | | Spieler max. |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | | 1 |
| Via Linkkabel | | | – |
| Online | | | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating frei | Preis: ca. 50 Euro

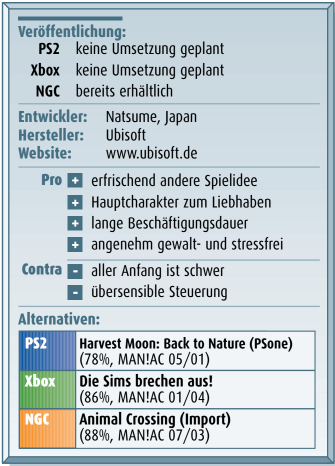


Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- 60Hz
- ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Natsume, Japan
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ erfrischend andere Spielidee
+ Hauptcharakter zum Liebhaben
+ lange Beschäftigungsdauer
+ angenehm gewalt- und stressfrei

Contra
– aller Anfang ist schwer
– übersensible Steuerung

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Harvest Moon: Back to Nature (PSone) (78%, MAN!AC 05/01) |
| Xbox | Die Sims brechen aus! (86%, MAN!AC 01/04) |
| NGC | Animal Crossing (Import) (88%, MAN!AC 07/03) |



**Harvest Moon:**

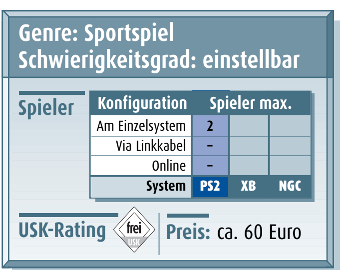
Gamecube
Grafik 68 %
Sound 46 %
80% Spielspaß

**Komplexe Bauernsimulation mit garantierter Langzeitmotivation und übersensibler Steuerung.**

# This is Football 2004



PS2 Herausforderungs-Modus: Fiese Schwalben via R2-Taste geben Abzug.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | | |
| Via Linkkabel | – | | |
| Online | – | | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Sony Studio London, England
Hersteller: SCCE
Website: www.scee.com

Pro
+ riesiger Lizenzumfang (ohne Holland)
+ überaus einsteigerfreundlich
+ vielfältiger Karriere-Modus
+ auch online geht's zur Sache

Contra
- lange Ladezeiten
- manueller Spielerwechsel fehlerhaft

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Pro Evolution Soccer 3 (90%, MAN!AC 12/03) |
| Xbox | FIFA Football 2004 (86%, MAN!AC 12/03) |
| NGC | FIFA Football 2004 (86%, MAN!AC 12/03) |



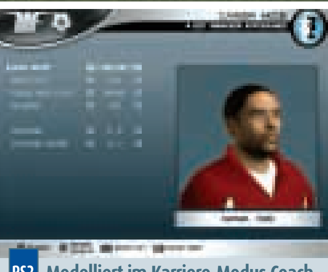
This is Football 2004
Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 69 %
74 % Spielspaß

Nette Kicker-Fortsetzung, die in puncto Spielbarkeit, Grafik und neuem Online-Modus zulegt.



PS2 Da die FIF-Pro-Lizenz nicht die holländischen Spieler einschließt, hämmern dem italienischen Torhüter Spieler wie Koko (anstatt Cocu) die Bälle um die Ohren.





PS2 Modelliert im Karriere-Modus Coach wie Spieler und kickt auf Schulplätzen.

Bald machen es sich wieder Millionen Möchtegern-Völlers sowie Hobby-Zidanes vor der Flimmerkiste gemütlich und jubeln frenetisch ihrem Lieblingsteam der EM 2004 zu. Zeitlich gut getimt, schickt Sony seine virtuellen Kicker bereits Ende März auf den grünen Rasen. Wie im beachtlichen Vorgänger (81%, MAN!AC 11/02) tretet Ihr in etlichen Pokalturnieren wie Europameisterschaft (alle deutschen Nationalspieler sind dabei) an, führt im Karriere-Modus den FC Heugümper an die Spitze der europäischen Vereinsklubs oder versucht in der Herausforderungs-Variante möglichst stylisch den Sieg einzuheimsen – mit hohem Score erhaltet Ihr dann auf der offiziellen Webseite fette Preise. Selbst online tretet Ihr gegen andere Kicker-Helden an.

## Schwalbenkönig

Geübte Fußballzocker kommen mit der Steuerung sofort klar: Wer einen Strafstoß herausschinden will, nutzt die R2-Schwalbentaste. Spurteinlagen führt Ihr mit R1 aus und die L-Schultertasten setzen Könner für fesche Dribblings ein. Tödliche Steilpässe wie technisch hochklassiges Kurzpassspiel vollführen Fußballcracks dagegen via Dreiecks- respektive X-Taste, taktische Änderungen gebt Ihr mittels rechtem Analog-Stick an Euer Team weiter. Setzt schließlich den sich rasant füllenden Auflade-Balken optimal ein, dann gelingen auch weite Pässe und Torschüsse. *rf*

## Die Klötzchen-Ära

**Als die Kicker virtuell dribbeln lernten**

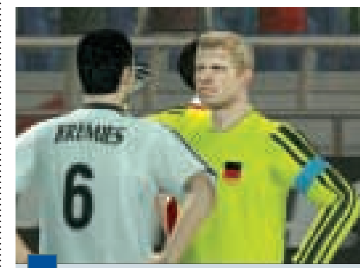
Schon zu seligen Zeiten des Atari VCS 2600 anno 1981 bolzten blaue und rote Klötzchen in "Pele's Soccer" um Sieg und Niederlage. Doch nur fanatische Anhänger des Ballsports sahen hinter dem putzigen Spiel authentisches Gekicke. Auch auf dem NES waren die "Soccer"-Kicker 1985 für Lacher gut: Die Abseitsregel stellten die Japaner neu auf und in der Pause machten Cheerleader müde Kicker munter. Wie es besser geht, zeigte 1983 "International Soccer" mit kreativem Pass-Lob-Spiel, verschiedenen Schussstärken und hechtenden Torhütern.



Selbst Kopfballtore waren bei "International Soccer" möglich (C 64).

**Raphael Fiore**

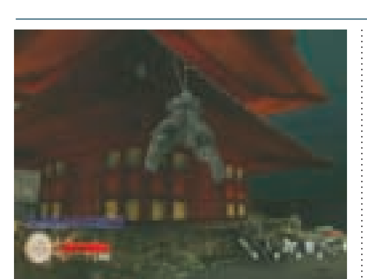
**Europameister!** Sonys Vorzeigekicker hat gegenüber dem Vorgänger in allen Kategorien zugelegt: Die gegnerische KI glänzt mit taktischen Finessen, Eure Mitspieler stellen sich in der Verteidigung geschickt an, der Herausforderungs-Modus holt alles aus Euren Fähigkeiten heraus und die früher verzögerten Pad-Kommandos werden jetzt flugs ausgeführt. Ebenso erfreulich: Die verbesserte Steuerung sowie die Tatsache, dass auch online um Ruhm und Ehre gekickt wird. All diese Verbesserungen ermöglichen "TIF 2004" den Sprung an Europas Spitze. Im weltweiten Vergleich reicht's aber trotzdem nicht ganz für den großen Wurf: Denn der flügellahme Torwart, die teils argen Ruckler sowie der nicht immer stimmige manuelle Spielerwechsel halten mit Kicker-Primus "Pro Evolution Soccer 3" nicht mit. In Sachen Präsentation führt schließlich kein Weg an "FIFA Football 2004" vorbei. Insgesamt hat sich "TIF 2004" zwar gegenüber dem Vorgänger verbessert, aber halt nicht in dem Maße, wie sich die eben erwähnten Vorzeige-Kicker weiterentwickelt haben – für nimmersatte Fußball-Fans trotzdem eine Überlegung wert.

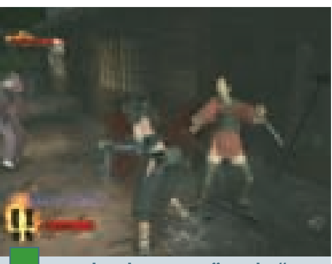




PS2 Kahn beschwert sich bei Jeremies über zu viel Ähnlichkeit zum realen Vorbild (links). Während es nur einen Rudi Völler gibt, ähnelt Skibbe Bert von der Sesamstrasse.

# Tenchu Return from Darkness





XB Kraxeln oder töten? "Tenchu" unterscheidet Feinde und Zivilisten.



XB Wie Sam Fischer können sich die "Tenchu"-Ninjas gegen Wände pressen und um die Ecke spitzen: Überrascht den Wächter, wenn er Euch den Rücken zuwendet!

XB Heizt ihnen ein: Mit den neuen Zaubersprüchen flambiert Ihr die Gegner.

Ein Jahr nach dem PS2-Original kommt die dritte "Tenchu"-Episode auf die Xbox: Statt "Wrath of Heaven" schmückt allerdings "Return from Darkness" den Titel – neu sind zwei Levels, die darin residierenden Feinde und der Xbox-Live-Modus in dem bis zu vier Spieler zu Coop- und Deathmatch-Modus antreten.
"Tenchu" entführt Euch ins mittelalterliche Japan: Drei Ninjas besuchen zwölf Areale in individueller Reihenfolge, mit eigener Handlung und Aufgaben – so muss sich Rikimaru in die Burg Amagai schleichen und eine Prinzessin retten, während Kollegin Ayame unter Zeitdruck aus derselben Festung flüchtet. Für einen hohen Wiederspielwert sorgen zudem jeweils drei Level-Layouts, in denen Extras sowie Feinde variieren.

## Das gelenkige Trio

Aber nicht nur die Umgebung kommt vielfältig daher, auch die drei Helden haben einige Tricks auf Lager. Das wichtigste Manöver ist der Seilwurf, mit dem Ihr Dächer, Türme und Klippen erklimmt: Im Vergleich zu "Metal Gear Solid" und "Splinter Cell" könnt Ihr mehr herumkraxeln und Euch verschiedene Wege zur Lösung der Aufgabe suchen. Das ist im Dorf besonders spannend, dort dürft Ihr mit den Wächtern übermütig herumspielen: Ihr hüpft über die Dächer und springt etwa einem von drei Feinden in den Nacken. Zwei Sekunden später seid Ihr schon wieder in der Nacht verschwunden: "Where is he?". Neben Faust-, Kick- und Klingen-Combos beherrschen die Ninjas tödliche Stealth-Manöver, die nur hinterrücks klappen: Zu schnellen Schnitten und Röntgenoptik tranchiert Ihr Samurais, Bogenschützen und Bodyguards – ein Fest für Fans der härteren Gangart.



XB Wer fleißig 'Stealth-Kills' ausführt, lernt neue Manöver wie Rundumblick.

Taktiker freuen sich dagegen über die vielen Extras, die Ihr in Tempel oder Schneeberg sammelt und in der Ninjahütte verstaut. Wer fleißig abräumt, kann so bei schwereren Missionen eine reichhaltige Ausrüstung einstecken: Es gibt Waffen wie Blasrohr, Blitzgranate und Pyro-Wurfstern mit Fernzünder, aber auch Zaubersprüche und Fallen – ein clever platziertes Erotikpergament lenkt gelangweilte Wachen ab und vergifteter Reis spült ihren Magen durch.

## Besser als auf PS2?

Mit verbesserten Witterungseffekten, Online-Modus, neuen Arealen samt Feinden und Extras ist "Return from Darkness" zwar dezent umfangreicher, aber spielerisch kaum stärker. So hat Entwickler K2 weder die Kamera-Probleme ausgemerzt noch die Intelligenz der Feinde merklich verbessert. Im Gegensatz zu den Protagonisten in "Splinter Cell" können die "Tenchu"-Samurais z.B. Eure Schritte nicht hören. Und wenn sie Euch aus den Augen verlieren, bleiben sie oft stehen, statt einen Rundgang zu wagen: Verzieht Ihr Euch auf einen Balkon, wird der Alarm nach wenigen Sekunden abgeblasen. Trotzdem: Mit den vielseitigen Extras lassen sich tolle Hinterhalte planen und da habt Ihr auf der Xbox die größere Auswahl. *oe*

**Oliver Ehrle**

**Stealth-Action aus zweiter Hand:** Manchem Xbox-Spieler mögen die vielen Umsetzungen erfolgreicher PC- und PS2-Kracher schon auf die Nerven gehen – man zockt halt nicht gern, was bei den Kumpels schon seit letztem Sommer 'out' ist. Wer darüber hinweg sieht, erfreut sich an knallharten Ninja-Kämpfen und trickreichen Schleich-Missionen. Der verspielte Charme des Originals bleibt voll erhalten: Ihr experimentiert wie einst die PS2-Ninjas schadenfreudig mit Fallen und ergötzt Euch an den rabiaten Todesschlägen. Dabei bringen Bewegungsfreiheit und die Level-Varianten jede Menge Abwechslung. Ärgerlich ist, dass die Entwickler nur neue Elemente hinzugefügt, aber die bekannten Mängel nicht ausgemerzt haben – die blockierende Kamera ist zeitweise schon nervig.

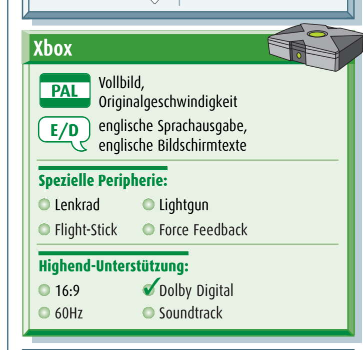


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

| Konfiguration | | Spieler max. | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | 2 | |
| Via Linkkabel | | – | |
| Online | | 4 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 16 — Preis: ca. 60 Euro

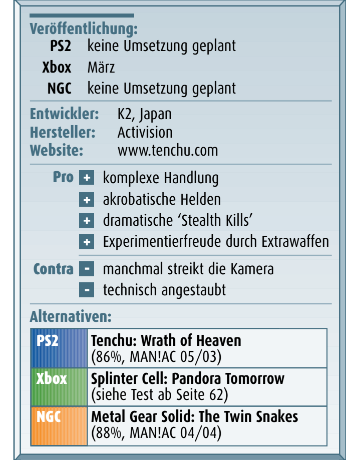


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: März
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: K2, Japan
Hersteller: Activision
Website: www.tenchu.com

Pro
- komplexe Handlung
- akrobatische Helden
- dramatische 'Stealth Kills'
- Experimentierfreude durch Extrawaffen

Contra
- manchmal streikt die Kamera
- technisch angestaubt

Alternativen:
- PS2: Tenchu: Wrath of Heaven (86%, MAN!AC 05/03)
- Xbox: Splinter Cell: Pandora Tomorrow (siehe Test ab Seite 62)
- NGC: Metal Gear Solid: The Twin Snakes (88%, MAN!AC 04/04)

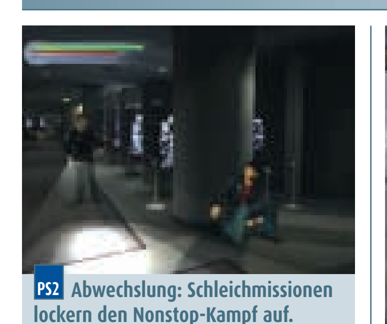


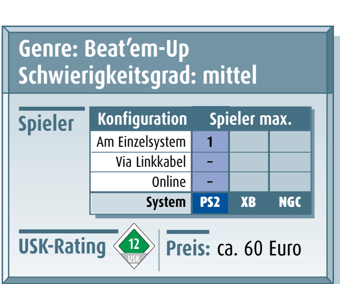
**Tenchu Return from Darkness**

Xbox
Grafik 79 %
Sound 80 %
86 % Spielspaß

**Nettes Update: Rabiate Ninja-Action mit trickreichem Extra-Einsatz und Online-Modus.**

# Rise to Honour

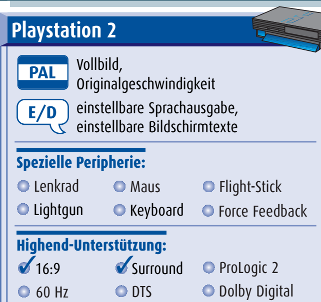

PS2 Abwechslung: Schleichmissionen lockern den Nonstop-Kampf auf.


**Genre: Beat'em-Up**
**Schwierigkeitsgrad: mittel**

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | | |
| Via Linkkabel | – | | |
| Online | – | | |
| System | PS2 | XB | NGC |

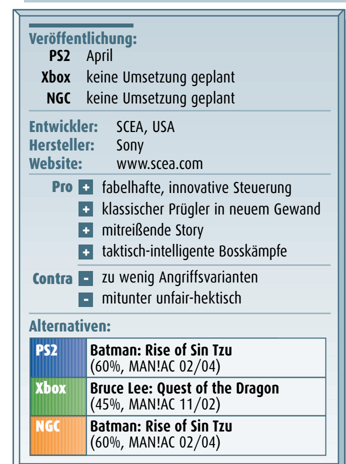
USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro


**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
✔ 16:9, ✔ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


**Veröffentlichung:**
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** SCEA, USA
**Hersteller:** Sony
**Website:** www.scea.com

**Pro**
+ fabelhafte, innovative Steuerung
+ klassischer Prügler in neuem Gewand
+ mitreißende Story
+ taktisch-intelligente Bosskämpfe

**Contra**
- zu wenig Angriffsvarianten
- mitunter unfair-hektisch

**Alternativen:**
PS2 Batman: Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04)
Xbox Bruce Lee: Quest of the Dragon (45%, MAN!AC 11/02)
NGC Batman: Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04)


**Rise to Honour**
Playstation 2
Grafik 79 %
Sound 73 %
72% Spielspaß

Jet-Li in einem cineastischen Prügler samt innovativer Steuerung und fetten Gegnern.


PS2 Dicke Brocken gibt's auch: Haut diesen ungebetenen Liftgast zu Brei.

PS2 Hommage an "Renegade": Wie anno dazumal haut Ihr die bösen Buben vom Motorrad.

PS2 Mit sexy Michelle kämpft es sich leichter: Schnappt Euch das gelenkige Mädel und prügelt die Ghetto-Brüder gemeinsam windelweich.

Spätestens mit dem Action-Kracher "Romeo must die" hat sich Jet-Li neben Hollywoods asiatischen Prügelexperten Bruce Lee und Jackie Chan in Eure Herzen gekämpft. Auf seine Spiele-Premiere musste er jedoch lange warten.
Prügelfans der ersten Generation werden sofort den markanten Unterschied zu den klassischen Schlägerein erkennen: Die "Rise to Honour"-Steuerung benötigt außer den R1- und L1-Knöpfen für Würfe, Abwehr-Bewegungen, Konter-Attacken und durchschlagende Adrenalin-Schläge keinerlei Schlagtasten.

## Prügelnde Pixel

**Als die Kung-Fu-Helden hüpfen lernten**

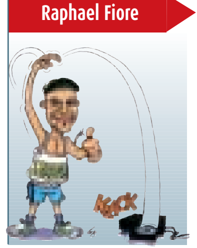
Schon in der Videospielesteinzeit hatten Eastern-Prügelstars Tradition. Die auch im Westen allseits bekannten Bruce Lee und Jackie Chan durften schon vor Jet-Li mehrmals in die virtuellen Kampfschuhe schlüpfen. Bruce Lee kämpfte im gleichnamigen Titel 1984 auf dem C64 gegen schlagkräftige Sumo-Kämpfer und Pixel-Ninjas – wobei das Spielprinzip mehr Wert auf Sprung- denn Kampfeinlagen legte. Auch Jackie Chan stellte 1991 seinen Namen erstmals für einen Beat'em-Up-Hüpf-Mix auf der PC-Engine und dem NES zur Verfügung.


Kampfsporthelden in den 80ern: Bruce Lee verhaut grüne Sumos (C64).

## Moderne Kontrollen

Neuerdings führt Ihr alle Haupt-Attacken mit dem rechten Analog-Stick aus. Je nachdem, wie schnell Ihr den Stick bewegt, desto heftiger führt Li seine Hiebe aus. Wenn Ihr also von zig Gegnern umzingelt seid, drückt Ihr den rechten Stick nur in die passende Richtung, um à la "Grabbed by the Ghoulies" (Xbox) den Feind k.o. zu schlagen.
Euer Move-Repertoire reicht dabei von leichten Handkantenschlägen bis hin zu Holz spaltenden Wandsprung-Salti. Auch allerlei Gegenstände dürft Ihr missbrauchen: Wieso einen Stuhl zum Sitzen nutzen, wenn man diesen wunderbar über den Schädel von üblen Widersachern schlagen kann? Schließlich warten auch einige dicke Brocken auf Euch – diese setzt Ihr nur mit taktischer Finesse außer Gefecht. Doch nicht immer benutzt Ihr Eure Kampftechnik: So gibt es waschechte "Max Payne"-Shooter-Sequenzen, "Splinter-Cell"-Schleichmissionen, irre Verfolgungsjagden oder dramatische Fluchtepisoden vor einem schießwütigen Heli – für Prügelabwechslung ist gesorgt. *rf*

**Raphael Fiore**




**Die rechte Steuerhand der (Kampf-)Götter.** Jet Lis Videospieldebüt überrascht mit einer feinen Story, gelungenem Schlagrepertoire und massig starken (End-)Gegnern. Gleichermaßen erfreuen mich filmechte Animationen, eingestreute Action-Rennsequenzen und faire Rücksetzpunkte. Das i-Tüpfelchen stellt schließlich die äußerst durchdachte Steuerung dar – so muss sich ein Prügler der neuen Generation spielen. Dass es aber trotzdem nicht zu einem Spitzentitel reicht, liegt vor allem an folgenden Punkten: Je weiter Ihr Euch vorkämpft, desto unfairer werden die gegnerischen Attacken, zugleich nerven die hektischen Schusswechsel. Trotz besagter Mängel freuen sich Prügel-Fans über ein insgesamt gelunges Stück Kampfsoftware.





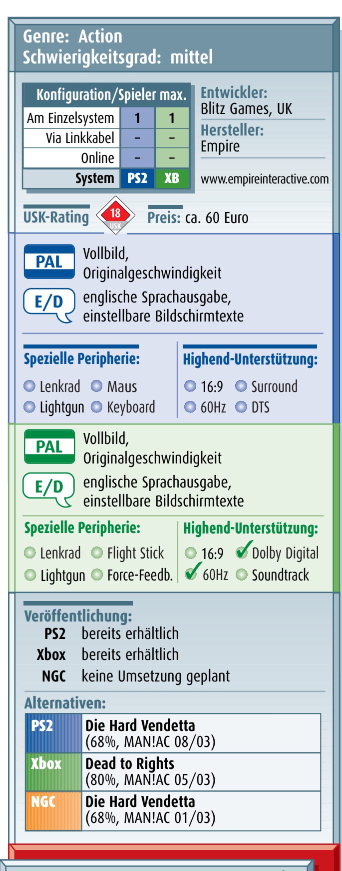
# Bad Boys 2



XB Das blutige Spielgeschehen läuft teils in Ego-, teils in Third-Person-Perspektive ab – die gerissenen Endgegner stecken einige Treffer weg.

Die gnadenlose Bruckheimer-Materialschlacht lockte über zwei Millionen Schwärmer von brachialen Action-Knallern in heimische Kinos. Seit Ende März schlüpft Ihr nun selbst in die Rolle der Machomänner Mike Lowrey (Will Smith) und Marcus Burnett (Martin Lawrence). Diese unterscheiden sich jedoch nur in der Sparte 'Wer klopft die unzivilisiertesten Sprüche'. Insgesamt säubert Ihr in rabiater Manier 13 Gangster-verseuchte Levels wie die Villa des Mafia-Bosses oder makabere Kellergewölbe. Eure Aufträge erledigt Ihr entweder in 'Good-Cop'- oder 'Bad-Cop'-Manier – wobei lebendig festgenommene Bösewichte Goodies wie Trainings-Schießstände spendieren. Optisch enttäuscht das Brutalo-Geballer hingegen durch grobschlächtige Umgebungs-Grafik und Protagonisten mit erstaunlich wenig Wiedererkennungswert. Auch die Möchtegern-Gegner stoßen Euch mit ihrem stupiden Gehampel vor den Kopf und ein Zweispieler-Modus wird schmerzlich vermisst. Fazit: Baller-Fetischisten ohne Drang zum Tiefgang spielen den blutigen Feuerwechsel Probe. *rf*


PS2 Dummer CPU-Kumpel: Anstatt auf die Gegner zu ballern, zielt er auf Euch.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | PS2 | XB |

Entwickler: Blitz Games, UK
Hersteller: Empire
www.empireinteractive.com

USK-Rating: 18
Preis: ca. 60 Euro

**PS2**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

**Xbox**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Die Hard Vendetta (68%, MAN!AC 08/03) |
| Xbox | Dead to Rights (80%, MAN!AC 05/03) |
| NGC | Die Hard Vendetta (68%, MAN!AC 01/03) |



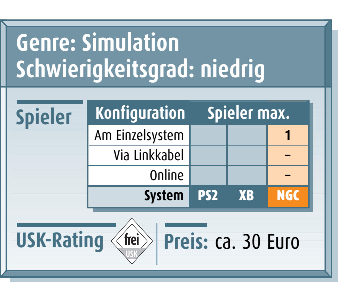
Playstation 2: Grafik 48 %, Sound 65 % – 52 % Spielspaß
Xbox: Grafik 48 %, Sound 65 % – 52 % Spielspaß

Ballern, bis das Blut spritzt: simples Arcade-Schützenfest in technisch dürftigem Gewand.

# Pokémon Channel



NGC Mit dem einfachen Malkasten färbt Ihr Bilder ein und verkauft sie dann.



Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

| Konfiguration | | | Spieler max. |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | | 1 |
| Via Linkkabel | | | – |
| Online | | | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

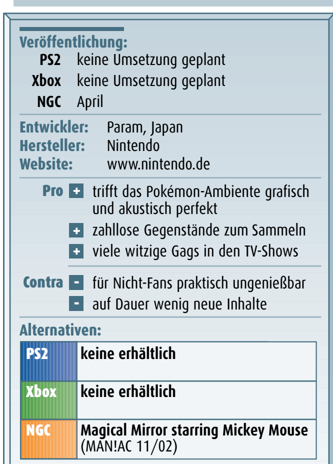


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC April

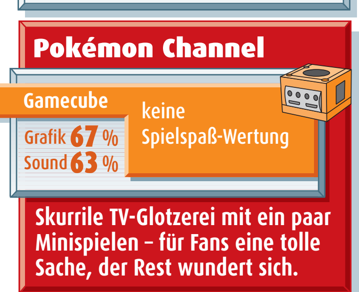
Entwickler: Param, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ trifft das Pokémon-Ambiente grafisch und akustisch perfekt
+ zahllose Gegenstände zum Sammeln
+ viele witzige Gags in den TV-Shows

Contra
- für Nicht-Fans praktisch ungenießbar
- auf Dauer wenig neue Inhalte

Alternativen:

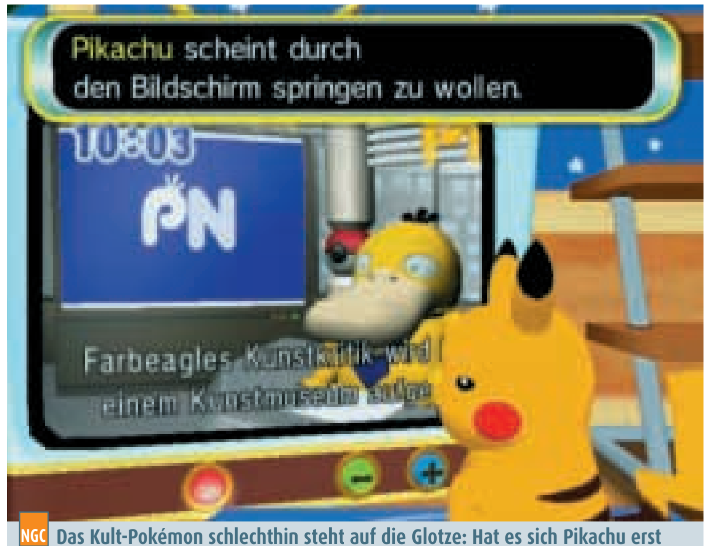
| | |
|---|---|
| PS2 | keine erhältlich |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | Magical Mirror starring Mickey Mouse (MAN!AC 11/02) |



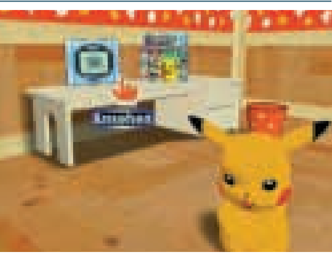
Pokémon Channel

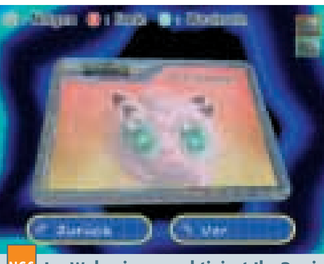
Gamecube
Grafik 67 %
Sound 63 %
keine Spielspaß-Wertung

Skurrile TV-Glotzerei mit ein paar Minispielen – für Fans eine tolle Sache, der Rest wundert sich.




NGC Das Kult-Pokémon schlechthin steht auf die Glotze: Hat es sich Pikachu erst mal bequem gemacht, kann er sich vom Fernseher kaum noch trennen.





NGC Im Wohnzimmer aktiviert Ihr Boni wie das Mini-Handheld oder schaut Eure Sammelkarten an.

Statt wie auf dem N64 mit einem kampflastigen "Pokémon"-Ableger zu beginnen (der steht als "Colosseum" erst im Mai an), schickt Nintendo als PAL-Gamecube-Debüt seiner ungebrochen erfolgreichen Monsterschar das skurrile "Channel" voraus.

Im Auftrag von Professor Eich sollt Ihr als auserkorene Testperson überprüfen, ob der neu gegründete Pokémon-TV-Sender das richtige für die angepeilte Zielgruppe (also eigentlich die Pokémon selbst) ist – damit Euch das leichter fällt, gesellt sich ein Pikachu als weiterer Zuseher zu Euch auf die Couch. Per Fernbedienung zappt Ihr nun durch die Kanäle und glotzt Sendeformate. Die 'Pichu Bros.'-Serie erfüllt den Zweck einer Show im Episoden-Format, aber auch Wetterberichte, Fitness-Sendungen, Nachrichten, Quizshows (bei denen Ihr mit Fachwissen Geld gewinnt) und anderes gibt's zu sehen. Alles wird selbstverständlich von verschiedenen Pokémon moderiert, menschliche Zuseher verstehen dank Untertitelung, um was es geht. Nicht fehlen darf außerdem ein Teleshopping-Kanal, bei dem Ihr Eure Kohle verprasst – so gönnt Ihr Euch u.a. zahlreiche Sammelkarten fürs Album und Module für Euren Pokémon Mini.

## Product Placement

Das kleine LCD-Handheld, mit dem Ihr zwischendurch eine Hand voll einfacher Geschicklichkeitstests zockt, findet Ihr nämlich, wenn Ihr den Blick vom Fernseher abwendet und per Cursor Euer Zimmer genauer untersucht. Auch ein paar andere Örtlichkeiten stehen parat, sofern Ihr mal frische Luft schnuppern wollt: Im heimischen Garten animiert Ihr Pikachu zu einem Ballspiel, per Bus erkundet Ihr weitere Lokalitäten, um andere Pokémon zu treffen und einfache Rätsel zu lösen, ohne die Ihr beispielsweise die allerletzte 'Pichu Bros.'-Episode nicht sehen könnt.

Insgesamt seid Ihr sieben virtuelle Tage mit dem TV-Testprogramm beschäftigt, wobei sich das Geschehen zum Teil an der Gamecube-internen Uhr orientiert: Je nach Zeit sind diverse Programme nicht zu sehen, auch so manches Pokémon macht sich nur morgens oder abends bemerkbar. *us*

Ulrich Steppberger

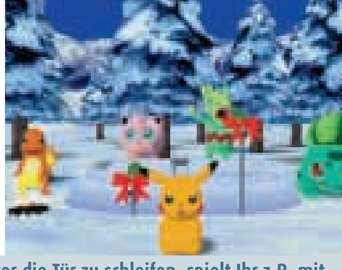


**Eins gleich vorweg:** Wenn Ihr mit Pokémon nichts anzufangen wisst, macht auch "Channel" keinen Pikachu-Fan aus Euch. Habt Ihr dagegen ein Herz für die Monsterbrut, dann lohnt sich ein Blick allemal. Als Spiel kann man die TV-Simulation eigentlich kaum bezeichnen (weshalb wir keine Wertung vergeben), denn abgesehen von den Pokémon-Mini-Disziplinen seid Ihr nur damit beschäftigt, Filmchen anzusehen oder etwas durch die Gegend zu klicken. Die unspektakuläre, aber ansprechende Optik fängt den Charme der putzigen Viecher indes gelungen ein, auch der Sound passt zum Geschehen – das Ambiente stimmt. Fans und junge Zocker werden zudem durch den Sammelaspekt beschäftigt – für diese Zielgruppe lohnt sich der Kauf, nicht zuletzt dank des fairen Preises.



NGC Die 'Mini'-Minispiele sind zwar simpel, aber als Gag ganz ordentlich.





NGC Schafft Ihr es, Eure Elektroratte mal vor die Tür zu schleifen, spielt Ihr z.B. mit Pikachu Ball (links) oder hört mit ihm einem Pokémon-Konzert zu (rechts).

# Mafia

Nun übernehmen auch Xbox-Gangster die Rolle des gescheiterten Taxi-Fahrers Tommy Angelo, der große Karriere bei der Mafia-Organisation von Gangsterboss Salieri macht. Als Szenario dient die fiktive Metropole 'Lost Heaven' in den 30er-Jahren der Prohibition.

Die mehrteiligen Missionen zu Fuß und in klassischen Oldtimern führen Euch durch den gesamten Verbrecheralltag: Neben Schutzgelderpressung und Sabotage kümmert Ihr Euch mit bleihaltigen Argumenten um verfeindete Gangs, schaltet unliebsame Zielpersonen aus oder liefert Euch wilde Verfolgungsjagden. Pistolen, Tommy-Guns, Schrotflinten oder Baseballschläger unterstützen Euch dabei tatkräftig. Bei Schussgefechten wechselt Ihr Euer Ziel per schwarzer Taste, was Euer Bildschirmleben immens verlängert.

Auch das Knacken neuer Wagen will gelernt sein – gebunkert werden die Karossen auf Salieris Hinterhof, wo Ihr auch Bleispritzen vom hiesigen Waffenexperten erhaltet.

Neben den Story-Missionen erwartet Gasfuß-Fetischisten der konsolen-exklusive Renn-Modus mit freispielbaren Boliden samt Meisterschaft und Qualifying. Bei der 'Freien Fahrt' dagegen erforscht Ihr die Stadt oder das riesige Umland. *ts*



XB Bei hitzigen Schießereien ist ausreichende Deckung lebensnotwendig.

XB Mehr los auf den Straßen: Verfolgungsjagden werden so zum Hindernislauf. Hübsch: der Scheinwerferkegel.

**Thomas Stuchlik**



**Besser als auf PS2, schlechter als die PC-Version:** Im direkten Technik-Vergleich zieht die Sony-Fassung zwar den Kürzeren, trotzdem wird die Xbox bei weitem nicht ausgenutzt und sieht gegen das PC-Pendant alt aus. Positiv: Belebtere Straßen sowie detailliertere Charaktere sorgen für noch mehr Gangster-Feeling. Leider resultiert daraus eine teils stotternde Bildrate bei Nachteinsätzen. Daneben fällt die simplere Steuerung der Autos, das immer noch rudimentäre Schadensmodell sowie eine dicke Nebelwand auf, die zumindest etwas nach hinten gelegt wurde. Die Ladezeiten fallen kürzer aus, nerven inmitten der Einsätze aber immer noch. Trotzdem wurde der Spielspaß auf die Xbox gerettet – "Mafia" begeistert dank dichter Story und abwechslungsreichen Missionen.

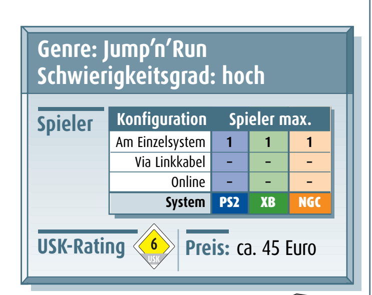






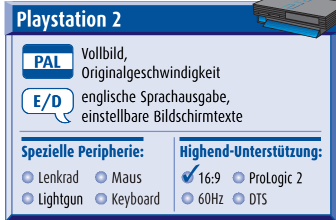


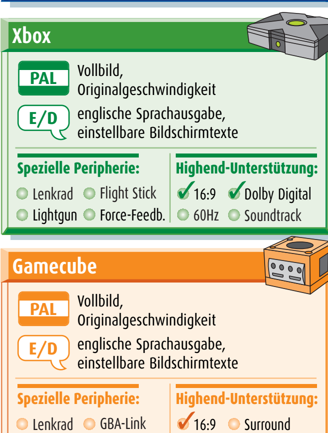
# Dragon's Lair 3D


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: hoch

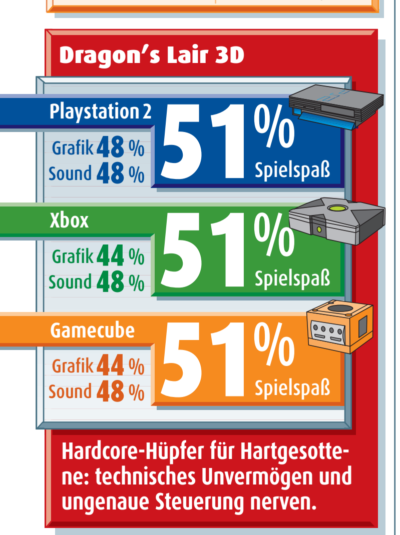
| Spieler Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 | 1 |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | – | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 6 Preis: ca. 45 Euro


**Playstation 2**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS


**Xbox**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Gamecube**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2


**Dragon's Lair 3D**
Playstation 2: Grafik 48 %, Sound 48 % – 51 % Spielspaß
Xbox: Grafik 44 %, Sound 48 % – 51 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 44 %, Sound 48 % – 51 % Spielspaß
Hardcore-Hüpfer für Hartgesottene: technisches Unvermögen und ungenaue Steuerung nerven.


PS2 Unfair: Vier gut ausgerüstete Ritter stürzen sich auf den armen Dirk – setzt Eure undurchdringliche Blockabwehr ein und kontert mit tödlichen Schwertattacken.

Im Gegensatz zu der 1983 erschienenen Laserdisc-Reaktionstest-Variante hüpfte Dirk auf dem SNES oder C64 bereits in klassischer Jump'n'Run-Manier durch düstere Gewölbe. Doch die Faszination des kultigen Arcade-Originals wurde mangels Spielbarkeit keinesfalls erreicht. Nun verpflanzt Don Bluth den tapferen Ritter Dirk in eine 3D-Hüpfwelt und will trotzdem den Charme des Originals erhalten.

Tolpatsch Dirk freut sich heutzutage auf eine volle Joypad-Belegung (veranschaulicht an der PS2-Version): Mit dem Kreis-Button zieht Ihr Euer Schwert oder steckt es wieder ein, um Leitern empor zu steigen. Angriffe gegen Vasallen sowie die Aufnahme von Gegenständen führt Ihr dagegen via Quadrat-Taste aus. Über Abgründe hüpft Dirk mit X und mittels Dreiecks-Knopf fokussiert Ihr die fiesen Gegner. Die Schultertasten R1, R2 und L2 nutzt Ihr zum Blocken, Schleichen und Purzelbäume schlagen. Schlussendlich steuert Ihr mit dem rechten Analogstick die Kamera und wechselt dank Digikreuz in eine First-Person-Perspektive.

## Rätsel- und Hüpfeinlagen

In über 250 Räumen bekämpft Ihr lumpige Gesellen, eiserne Ritter und Feuer speiende Drachen. Nebenbei löst Ihr simple Rätsel und interagiert mit der Umgebung, indem Ihr Schalter betätigt, Glocken in einem Zeitlimit zum bimmeln bringt oder Steine via Katapult schleudert. Gemeine Fallen wie sich öffnende Böden oder millimetergenaue Hüpfpassagen pflastern ebenso den steinigen Weg zum hässlichen Zauberer Mordroc. Glücklicherweise hilft Euch die entführte Daphne mit nützlichen Tipps via magischem Amulett und in Eurem Rucksack verstaut Ihr muntermachende Tränke sowie glitzernde Schätze. Schließlich nutzt Ihr auch neu erlernte Angriffsattacken wie den Wirbelwind-Schwertschlag, um Eure Prinzessin aus des Schergens Hand zu retten. *rf*

### Spielbarer Trickfilm
**Dirks erste Heldentat**

1983 erschien mit "Dragon's Lair" die erste animierte Laserdisc-Software. Das simple Spielprinzip erfordert fixe Reflexe: Um den fiesen Fallen zu entgehen, drückt Ihr lediglich rechtzeitig in die benötigte Richtung. Trotzdem begeisterte der Erstling die Massen – vor allem wegen den wunderschönen Trickfilmanimationen aus Don Bluths Hand. Über sechs Jahre arbeitete der Ex-Disney-Zeichner an den über eine Million Dollar teuren Bewegungsabläufen – so sparten die Macher bei den professionellen Sprechern und übernahmen selbst die Synchro. Um Prinzessin Daphne den Extraschuss Erotik zu verpassen, blätterten die Designer schließlich in zig Playboy-Magazinen.



**Veröffentlichung:**

| | |
|---|---|
| PS2 | bereits erhältlich |
| Xbox | bereits erhältlich |
| NGC | bereits erhältlich |

**Entwickler:** Dragonstone Software, USA
**Hersteller:** Encore Software
**Website:** www.dragonstone.com

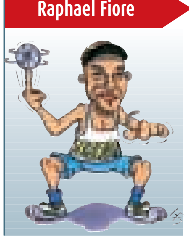
**Pro**
+ kultiger, tolpatschiger Held
+ traditionell-knackige Hüpferei

**Contra**
- signifikante Kameraprobleme
- nerviges Trial&Error-Prinzip
- hakelige Steuerung
- viele Grafikfehler und grobe Ruckler

**Alternativen:**

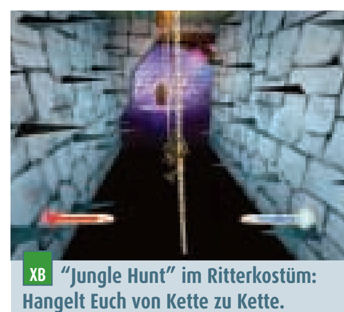
| | |
|---|---|
| PS2 | Sly Raccoon (86%, MAN!AC 02/03) |
| Xbox | Voodoo Vince (77%, MAN!AC 11/03) |
| NGC | Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02) |

**Raphael Fiore**



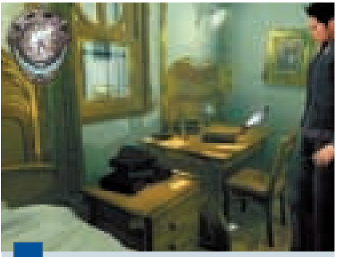
**Ritterschlag verweigert!** Die technischen Mängel wie arge Ruckler, die unkomfortable Kamera sowie die ungenaue Steuerung vermiesen Dirks romantischen Rettungsakt. Dies nervt doppelt, da die schicke Optik, die altertümliche Musikuntermalung und der traditionelle Spielablauf über genug Hitpotenzial verfügen. Denn wer über die zahlreichen Macken hinweg sieht, zollt der hingebungsvollen Arbeit der Raumdesigner Respekt: Euch erwarten witzige Rätsel und knackige, traditionelle Jump'n'Run-Einlagen. Doch die erwähnten Negativpunkte gepaart mit dem dezent frustigen Trial&Error-Prinzip vermiesen höhere Wertungssphären – Fans von Hardcore-Hüpfern alter Schule werfen trotzdem einen Blick drauf.


NGC Die sich ändernden, pinken Steine solltet Ihr tunlichst meiden.

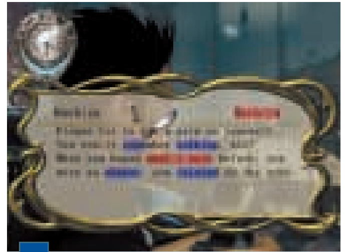

XB "Jungle Hunt" im Ritterkostüm: Hangelt Euch von Kette zu Kette.

# Glass Rose

Bei der Untersuchung des alten 'Cinema'-Anwesens wird der smarte Reporter Takashi Kagetani dummerweise ins Jahr 1929 gewarpt, während seine Gefährtin Emi ebenso in einem anderen Zeitloch verschwindet. Nun muss die zeitreisende Spürnase eine verzwickte Mordserie klären, um sich zu retten und ihre hilflose Braut zu finden.
Der überaus gemächliche Spielablauf hält sich dabei ans klassische Point'n'Click-Konzept: Per Cursor steuert Ihr Euer Bildschirm-Ego und markiert Objekte, um sie zu untersuchen. Dabei läuft der behäbige Takashi durch vorberechnete 2D-Renderbildchen. Die Zeit läuft dabei gegen ihn: Sollte unser Hobby-Detektiv für jede verstrichene Stunde keine weiteren Hinweise finden, verliert er mentale Energie bis zum bitteren Game Over. Spielentscheidend sind ausgiebige Gespräche mit allerlei Verdächtigen und Zeugen. Zur Befragung markiert Ihr Stichworte aus bereits gesprochenen Textpassagen. Auf gleiche Art könnt Ihr die Gedanken jedwedes Gesprächspartners lesen. Erst der richtige Begriff führt die Unterhaltung weiter oder löst ein Ereignis aus. Mit der Untersuchung von Schlüsselgegenständen aktiviert Ihr schließlich rätselhafte Flashback-Sequenzen. Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad werden übrigens wichtige Objekte und Textpassagen deutlich hervorgehoben. Ein Notizbuch verzeichnet zudem alle Gegenstände, Personen und Hinweise. *ts*



PS2 Auf der Suche nach Hinweisen und dem Spielspaß: Reporter Takashi.

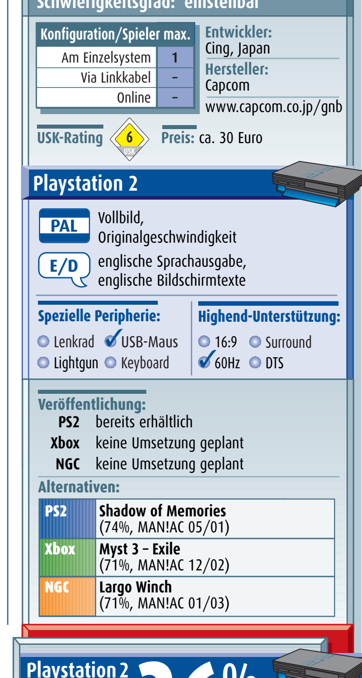


PS2 Markiert Textpassagen, um Euer Gegenüber darüber zu befragen.

**Thomas Stuchlik**



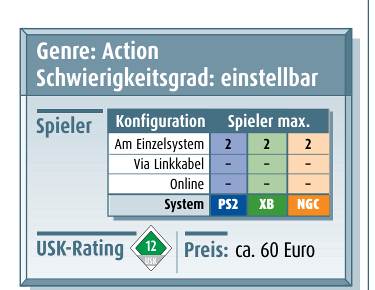
**Zwar kann ich mich durchaus für actionlose Adventure-Kost à la "Myst" erwärmen,** doch bei diesem Titel fallen sogar mir die Augen zu! So verbringt Ihr knapp 80 Prozent der Spielzeit mit langweiliger Ausfragerei von Personen und ewigem Suchen nach dem richtigen Schlüsselwort. Die Interaktivität beschränkt sich ebenfalls auf ein Minimum: Objekte und Mobiliar lassen sich nur oberflächlich examinieren. Außerdem wirken die 3D-Protagonisten vor meist unscharfen Rendertapeten ziemlich aufgesetzt. Der durch und durch träge Ablauf lässt Ungeduldige somit schnell aufgeben. Höchstens detektivische Adventure-Freunde mit Engelsgeduld und Hang zur Schlaflosigkeit könnten Gefallen an "Glass Rose" finden – vergesst aber nicht etwaige Aufputschmittel!




Playstation 2 **36 %** Spielspaß
Grafik 45 %
Sound 30 %

**Langatmiger Detektiv-Krimi mit einer Prise Mystery und Einschlafgarantie.**

# Teenage Mutant Ninja Turtles

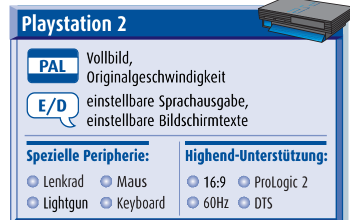


**Genre:** Action
**Schwierigkeitsgrad:** einstellbar

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 | 2 |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | – | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

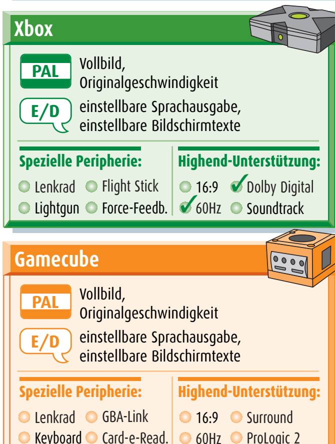
**USK-Rating:** 12 **Preis:** ca. 60 Euro



**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS



**Xbox**

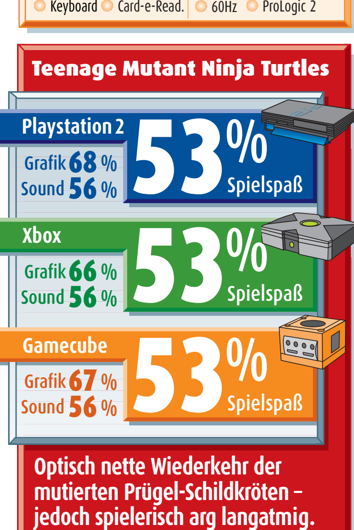
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

**Gamecube**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



**Teenage Mutant Ninja Turtles**

**Playstation 2** – Grafik 68 %, Sound 56 % – **53 %** Spielspaß

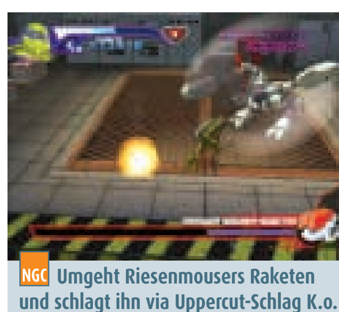
**Xbox** – Grafik 66 %, Sound 56 % – **53 %** Spielspaß

**Gamecube** – Grafik 67 %, Sound 56 % – **53 %** Spielspaß

Optisch nette Wiederkehr der mutierten Prügel-Schildkröten – jedoch spielerisch arg langatmig.



PS2 Eng: Dank Schutzschild meistert Ihr die heikle Lage ohne Energieverlust.



NGC Umgeht Riesenmousers Raketen und schlagt ihn via Uppercut-Schlag K.o.

Nach den ruhmreichen Comics der 80er-Jahre, dem trashigen Film mit Rapper Vanilla Ice sowie unzähliger Prügel-Software auf diversen Konsolen teilen die berüchtigen Ninja-Schildkröten wieder aus: Passend zur neuen Zeichentrick-Serie zeigen sich die Turtles nun auf allen gängigen Konsolen in schmucker Cel-Shading-Optik. Auf der Suche nach dem mysteriösen Zauberschwert steht ihnen abermals die allwissende Ratte Splinter zur Seite. Deren Hilfe ist auch bitter nötig, denn Oberböse-wicht und Darth-Vader-Imitator Shredder will die Klinge für seine niederträchtigen Pläne nutzen. Serienkenner freuen sich weiterhin auf viele bekannte Gesichter wie die hübsche Reporterin April (im neuen Punk-Look) sowie aberwitzige Dialoge der Comic-Protagonisten.

## Tabu: Schildkrötensuppe

Da unsere vier Helden nicht im Topf landen wollen, geben sie sich täglich eine Extraportion Material-Arts-Training. Jede Schildkröte beherrscht dabei jeweils eine andere Waffe wie Bo-Stab oder Nunchaku. Neben obligaten Angriffsschlägen wie etwa Würfen verfügen Eure Zweibeiner über eine spezielle Uppercut-Attacke sowie Flucht- oder Schnellangriff-Funktion. In Dojo-Missionen erweitert Ihr schließlich das magere Schlagrepertoire der grünen Panzertiere. Die zahlreichen Levels teilen sich in weitere Unterabschnitte auf, wobei schicke Cut-Scenes die Story weiterspinnen. Am Ende wartet genregemäß stets ein übler Schurke auf Euch, der sich manchmal gar als missverstandener Freund entpuppt – nach konstruktiver Schlägerei hilft man sich gegenseitig. Ferner verprügelt Ihr auch zu zweit fiese Feinde, tretet im 'VS'-Modus nach alter "Tournament Fighter"-Machart gegen neun weitere Recken an oder absolviert bei der 'Challenge'-Variante bestandene Levels so schnell wie möglich. *rf*



**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

**Entwickler:** Konami, USA
**Hersteller:** Konami
**Website:** www.konami-europe.com

**Pro**
+ hübsche Cel-Shading-Schildkröten
+ einsteigerfreundlich
+ Old-School-Prügelei,...

**Contra**
– ...inklusive eintönigem Spielverlauf
– langatmiges Leveldesign
– taktiklose Martial-Arts-Schlacht

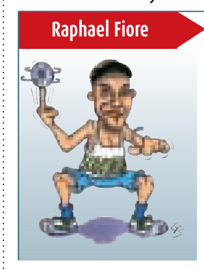
**Alternativen:**

| System | Titel |
|---|---|
| PS2 | Batman Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04) |
| Xbox | Batman Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04) |
| NGC | Batman Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04) |



PS2 Zu zweit kloppt es sich besser: Die meist äußerst schwachen Zwischengegner drescht Ihr im Doppelpack innerhalb kürzester Zeit zusammen.

**Raphael Fiore**



**Kein dreifaches 'Cowabunga' auf die Prügelschildkröten:** Denn obwohl der schicke Cel-Shading-Panzer des Ninja-Gespanns zu gefallen weiß, die witzigen Cut-Szenen Euch TV-Feeling vermitteln und Ihr Euch vor allem zu zweit fröhlich durch dumme Gegnerhorden prügelt, enttäuscht das neueste Kröten-Abenteuer. Dies liegt hauptsächlich daran, dass die dünne Spielthematik schnell an Reiz verliert: Euch erwarten nämlich langweilige 08/15-Abschnitte, kraftlose Gegner und künstlich in die Länge gezogene Levels. Selbst die 'Challenge'-Variante unterhält nur kurzfristig, den 'VS'-Modus könnt Ihr gleich ganz vergessen. Wegen limitiertem Schlagrepertoire gilt hier die Taktik: 'Wer am schnellsten auf die Tasten haut, gewinnt'. Kids finden's nett, ich leg' mich gähnend ins Bett.

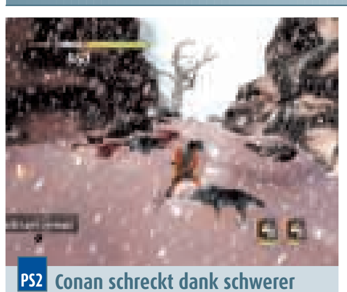




XB Trotz brachialer Explosion habt Ihr dank nützlichem Radar immer den (Gegner-)Überblick (links). Der 'VS'-Modus (rechts) nervt mit taktiklosen Scharmützeln.




# Conan



PS2 Conan schreckt dank schwerer Bewaffnung vor keinem Gegner zurück.

Auch auf der PS2 sorgt Muskelprotz Conan für Recht und Ordnung in der Barbarenwelt: In fünf Welten schlägt er sich durch Höhlen, Gebirge oder Dschungel und streckt mit seinen Schwertern, Streitkolben oder Äxten fleißig Gegner nieder. Wuchtige Combo-Attacken machen dabei auch aus mächtigsten Zombies, Geistern und anderem Ungetier Kleinholz. Im Arena-Modus treten schließlich zwei menschliche Barbaren gegeneinander an. Die Sony-Fassung gleicht der Xbox-Version: So blieben solide Grafik aber auch Hakelkamera erhalten – lediglich der Online-Modus entfiel. *ts*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Cauldron, Slowakei
Hersteller: TDK Mediactive
www.conangame.com

USK-Rating: 16 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

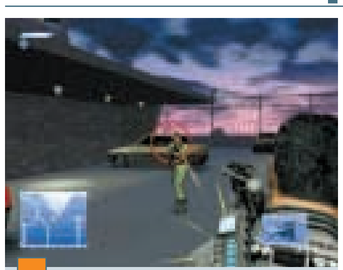
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (62%, MAN!AC 04/04)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Dynasty Warriors 3 (76%, MAN!AC 05/02)
Xbox Evil Dead: A Fistful of Boomstick (49%, MAN!AC 08/03)
NGC Hunter The Reckoning (74%, MAN!AC 08/03)

Playstation 2 — Grafik 76 % — Sound 63 % — 61 % Spielspaß

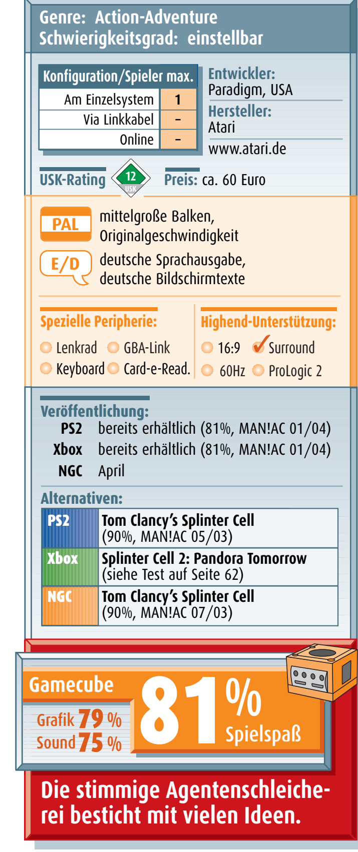
Kurzweilige Grob-Metzelei mit Fantasy-Szenario ohne Feinschliff.

# Mission: Impossible Operation Surma



NGC Nach Schusswechseln solltet Ihr die erledigten Wachen verstecken.

Ethan Hunt vollführt nun seine unmögliche Mission auch auf Nintendos Würfel. In sechs großen Regionen infiltrieren er und sein Team meist gut bewachte Gebäude. Dank Nachtsicht, Laserschneider oder Schleppkabel schleicht und hangelt der Superagent unbemerkt an Wachen vorbei. Via Schallbildwandler blickt er gar hinter Wände oder lässt eine ferngesteuerte Flugkamera das Areal auskundschaften. Viele Ideen wurden aus anderen Spielen portiert und fügen sich passend in das Spionage-Abenteuer ein. Auch die Gamecube-Fassung beweist solide Optik sowie stimmige Atmosphäre. Einzig die Tastenbelegung verwirrt anfangs ein wenig. *ts*



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Paradigm, USA
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 12 Preis: ca. 60 Euro

PAL: mittelgroße Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (81%, MAN!AC 01/04)
Xbox bereits erhältlich (81%, MAN!AC 01/04)
NGC April

Alternativen:
PS2 Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MAN!AC 05/03)
Xbox Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow (siehe Test auf Seite 62)
NGC Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MAN!AC 07/03)

Gamecube — Grafik 79 % — Sound 75 % — 81 % Spielspaß

Die stimmige Agentenschleicherei besticht mit vielen Ideen.

# Carmen Sandiego

## Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln

**Genre: Action-Adventure**
**Schwierigkeitsgrad: mittel**

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|---|
| | Am Einzelsystem | 1 | 1 | 1 |
| | Via Linkkabel | – | – | – |
| | Online | – | – | – |
| | System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: 6 | Preis: ca. 40 Euro

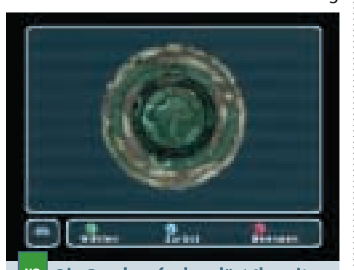
**Playstation 2**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

**Xbox**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Gamecube**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2


PS2 Immer an der Wand lang: Sollte Euch der Wachdroide entdecken, schützt er sich mit einem Energiefeld und rückt Euch mit einer Strahlenkanone auf die Pelle.

Die "Carmen Sandiego"-Marke hält sich bereits seit fast zwei Dekaden: Mitte der 80er folgten Spürnasen ihrer Spur in mehreren C64-Abenteuerspielen, bei denen geographisches Wissen zum Fortschritt zwingend notwendig war. Das Konzept erwies sich als so populär, dass im Laufe der Jahre gleich drei Trickfilm-Serien erschienen – auf der letzten, vorwiegend für jüngere TV-Glotzer konzipierten Reihe, basiert nun "Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln".
Statt aber wie früher ein aufgebohrtes Erdkunde-Quiz zu sein, erwartet Joypad-Agenten ein waschechtes Action-Adventure mit reichlich Anleihen von Genregrößen wie "Splinter Cell". Als Azubi-Spion spürt Ihr der Spur von Carmen Sandiego rund um den Globus nach, neun Schauplätze auf allen Kontinenten wollen von Euch erkundet werden. Da Ihr auf der Seite der Guten kämpft, sind tödliche Waffen tabu: Zu Eurer Ausrüstung gehören neben Standardutensilien wie elektronisches Notizblatt und Karte deshalb nur ein Kampfstab sowie ein Blasrohr: Mit Letzterem pustet Ihr Pfeile durch die Gegend, um Schalter zu aktivieren oder Feinde abzulenken. Der Stab wiederum kommt zum Einsatz, wenn Ihr Bösewichte vertrimmt oder weite Abgründe überwinden müsst.


XB Die Puzzleaufgaben löst Ihr mit Grips und Erinnerungsvermögen.


NGC Waghalsige Rutschpartien gehören zum Agentenalltag.


XB 'Normale' Monster knüppelt Ihr mit Eurem Stab nieder.

### Mutter der Porzellankiste

Wildes Losstürmen bringt selten etwas, vielmehr ist Vorsicht Trumpf: Während Ihr Monster und Tiere zügig ausknockt, müssen wachsame Roboterschurken überrascht werden. Schleicht deshalb langsam außerhalb ihres Blickfeldes, eine Leiste am oberen Bildrand zeigt an, ob Ihr auch leise genug unterwegs seid.
In jedem Szenario müsst Ihr Hinweise darauf finden, wohin sich Carmen verzogen hat, außerdem spürt Ihr u.a. magische Talismane zur Lösung von Türrätseln auf und sammelt Puzzleteile: Habt Ihr alle, warten Minispiele, bei denen Ihr z.B. Schiebebilder in begrenzter Zugzahl wieder zusammensetzt. *us*


**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

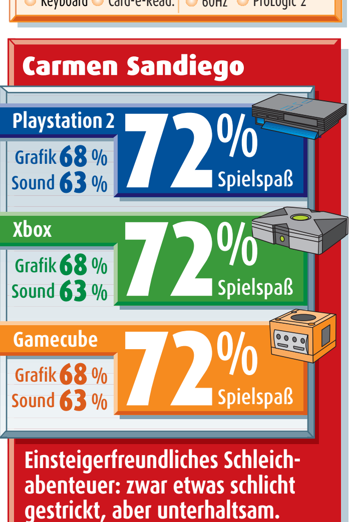
**Entwickler:** A2M, Kanada
**Hersteller:** Bam Entertainment
**Website:** www.bam4fun.com

**Pro**
+ leicht zugängliches Schleichsystem
+ umfangreiche Levels
+ Grafik einfach, aber abwechslungsreich

**Contra**
– Kamera gelegentlich zickig
– Steuerung bei Sprüngen schwammig
– Sammelaufgaben auf Dauer eintönig

**Alternativen:**

| System | Titel |
|---|---|
| PS2 | Splinter Cell (90%, MAN!AC 05/03) |
| Xbox | Splinter Cell Pandora Tomorrow (Test auf Seite 62) |
| NGC | Splinter Cell (90%, MAN!AC 07/03) |


**Carmen Sandiego**

| System | Grafik | Sound | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| Playstation 2 | 68 % | 63 % | 72 % |
| Xbox | 68 % | 63 % | 72 % |
| Gamecube | 68 % | 63 % | 72 % |

Einsteigerfreundliches Schleichabenteuer: zwar etwas schlicht gestrickt, aber unterhaltsam.

**Ulrich Steppberger**

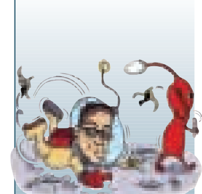
**Sam Fisher junior?** Nicht ganz, aber der Nachwuchsspion aus "Carmen Sandiego" macht durchaus eine beachtliche Figur. Klar, angesichts der jüngeren Zielgruppe könnt Ihr nicht mit der Komplexität eines "Splinter Cell" rechnen, doch das Abenteuer hat einiges für sich: Durch das pfiffige Spielsystem mitsamt 'Schleichleiste' und der Suche nach Hinweisen oder Puzzleteilen für Rätseleinlagen habt Ihr einiges zu tun – dank der einfachen Kontrollen finden sich auch Agentenfrischlinge prima zurecht. Zudem gibt's viel Spiel fürs kleine Geld, denn bis zum Finale seid Ihr eine Weile beschäftigt. Die solide Cartoon-Optik sorgt für genügend Abwechslung, so dass die bald wiederkehrenden Aufgaben nicht zu schnell eintönig werden. Einige Dinge wie die bisweilen störrische Kamera oder die dezent schwammige Steuerung hätten zwar ruhig noch verbessert werden dürfen, aber auch so sorgt die Jagd nach Carmen Sandiego für gelungene Unterhaltung. Für welche Konsole Ihr Euch den Titel zulegt, ist derweil lediglich Geschmackssache: Die technischen Unterschiede halten sich in so geringen Grenzen, dass kein System einen besonderen Vor- oder Nachteil bietet.

# Firefighter F.D. 18

Konami erfreut PS2-Feuerbekämpfer mit einem heißen Spielkonzept: Die Idee der Brandbekämpfung ist zwar nicht neu, wurde aber dank der Zusammenarbeit mit der Tokioter Feuerwehr akurat umgesetzt. Als Feuerwehrmann Dean McGregor, der von der Reporterin Emilie Arvin in ausladenden Echtzeitsequenzen ständig behelligt wird, rettet Ihr Menschen aus brennenden Tunnels, verwinkelten Gebäuden oder einem Kreuzfahrtschiff. Per Radar lokalisiert Ihr die armen Seelen und kämpft Euch durch verrauchte Räume zu schwelenden Brandherden vor. Die Zeit läuft dabei gegen Euch, denn die Opfer haben nur begrenzt Sauerstoff zur Verfügung. Euer Einsatzleiter gibt dabei die Reihenfolge der Rettungen vor und funkt auch mal Tipps.
Zur Flammenbekämpfung stehen zwei Düseneinsätze parat, die den Löschstrahl gezielt oder gestreut verteilen, um entfernte Feuerfontänen bzw. nahe Brände zu ersticken. Später gesellen sich noch klassische Feuerlöscher sowie eine Löschkanone dazu. In auswegloser Lage ruft Ihr einen Kollegen, der eine rettende Löschladung loslässt. Gefahr lauert überall: Einstürzende Decken, Stromkabel, Gasexplosionen, zerberstende Propangasflaschen oder hochgefährliche Backdrafts sorgen für brenzlige Situationen. Mit der Axt hackt Ihr Euch durch brüchige Wände oder räumt Kisten weg. Praktisch: Euren Wasserstrahl steuert Ihr mit dem rechten Stick – per R1 wird gelöscht. Flammende Bosse erwarten Euch schließlich am Ende jedes Abschnittes: Mal bekämpft Ihr ein tosendes Höllenfeuer, mal lauern Funken sprühende Flammenwirbel. *ts*


PS2 Brände und Kisten behindern die Wege zu Überlebenden.


PS2 Feurige 'Endgegner' sind nur via gezieltem Wasserstrahl zu besiegen.


**Thomas Stuchlik**

**Spielspaß-versprühend oder ausgebranntes Konzept?** Lodernde Brände, hilferufende Menschen und einstürzende Decken bringen zwar Hochspannung in den recht trägen Spielablauf, doch leider werden auch die schönsten Löscheinsätze nach einiger Zeit eintönig. Daneben wirkt Euer abgeschnittener Feuerwehrschlauch unfreiwillig komisch. Die Kamera bietet zwar meist genug Überblick, versagt allerdings beim schnellen Ausweichen. Das lineare Abenteuer ist leider auch schnell vorbei: Geübte Feuerwehrmänner sind in fünf Stunden durch alle Brandherde marschiert. Diese sind allerdings sehr gelungen: Zwar züngeln hier nur 2D-Flammen, trotzdem wird der Eindruck sowie das Verhalten eines realen Feuers glaubhaft vermittelt.


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

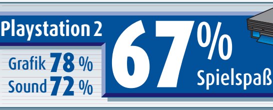
**Playstation 2**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2 ✔, 60Hz ✔, DTS

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | keine erhältlich |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | keine erhältlich |


Playstation 2
Grafik 78 %
Sound 72 %
67 % Spielspaß

**Ansprechend umgesetzte Brandbekämpfung mit knappem Umfang und dezenter Abwechslungsarmut.**

# Alias

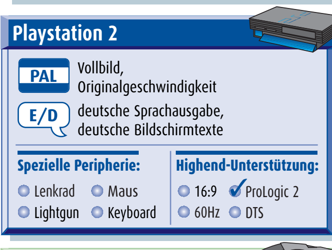


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 | |
| Via Linkkabel | – | – | |
| Online | – | – | |
| System | PS2 | XB | NGC |

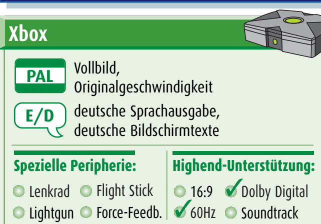
USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro



**Playstation 2**

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

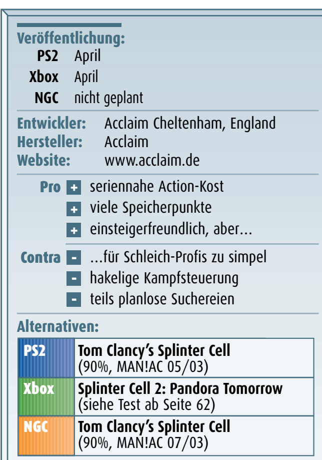
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ ProLogic 2, 60Hz, DTS



**Xbox**

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack



**Veröffentlichung:**
PS2 April
Xbox April
NGC nicht geplant

**Entwickler:** Acclaim Cheltenham, England
**Hersteller:** Acclaim
**Website:** www.acclaim.de

**Pro**
+ seriennahe Action-Kost
+ viele Speicherpunkte
+ einsteigerfreundlich, aber…

**Contra**
- …für Schleich-Profis zu simpel
- hakelige Kampfsteuerung
- teils planlose Suchereien

**Alternativen:**
PS2 Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MAN!AC 05/03)
Xbox Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow (siehe Test ab Seite 62)
NGC Tom Clancy's Splinter Cell (90%, MAN!AC 07/03)

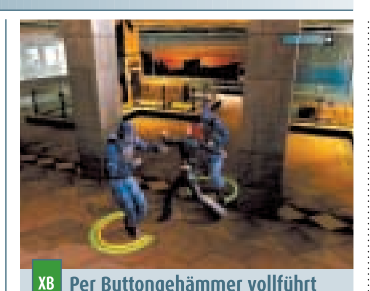


**Alias**

Playstation 2: 71 % Spielspaß – Grafik 72 %, Sound 68 %

Xbox: 71 % Spielspaß – Grafik 72 %, Sound 68 %

Einsteigerfreundliches Spionage-Abenteuer nach Serien-Vorlage mit diversen Design-Macken.



XB Per Buttongehämmer vollführt Sydney auch trickreiche Prügel-Moves.

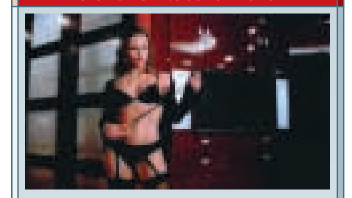
Jung, schön und gefährlich: Das sind die Eigenschaften von Geheimagentin Sydney Bristow, die bald in Staffel 2 der CIA-Serie "Alias" (siehe Kasten) wieder ihre Fähigkeiten beweisen wird.

Zwischenzeitlich muss die unerschrockene Schöne bei ihrem ersten Konsolenauftritt den spurlos verschwundenen Agentenkollegen Jacobs finden. Die Suche führt sie dabei durch ein Casino, ein Museum, alte Ruinen und später gar in eine schwer bewachte Irrenanstalt. Auch ein Wiedersehen mit alten Feinden wie Anna Espinosa oder Mr. Sark sowie die Original-Synchrosprecher aus der Serie dürfen da nicht fehlen.

Um die Spur aufzunehmen, dringt Sydney in meist gut bewachte Installationen ein, um Informationen zu beschaffen oder Zielpersonen ausfindig zu machen. Dabei klettert, schleicht und hangelt sie sich geschickt an hinderlichen Wachen, Kameras sowie Laserbarrieren vorbei. Um verborgene Schächte und Rohre zu erreichen, klettert sie flugs auf verschiebbare Kisten oder Rollkästen. Wurfgeschosse wie Flaschen oder Dosen müssen indes zur Ablenkung herhalten, um Gegner per Überraschungsangriff schlafen zu legen. Daneben steht es der hübschen Agentin frei, Wachen mit entsprechenden Verkleidungen à la Arztkittel oder Abendkleid zu täuschen.

## Agentin mit Herz

### Die verkannte Serien-Perle



Passend zur Spielveröffentlichung startet auf Pro 7 Mitte April die zweite Staffel von "Alias" – für Frischlinge ist der Einstieg im Gegensatz zur Konsolenspionage allerdings hart, denn das Verständnis der komplexen Charakterbeziehungen fällt ohne Kenntnis vorheriger Folgen schwer. Leider gibt's die erste Staffel hierzulande nicht auf DVD, dafür bietet sie beispielsweise Amazon England gerade zum lohnenswerten Schnäppchenpreis von läppischen 30 Euro an.

Zur erprobten Standardbesetzung rund um Jennifer Garner (siehe Bild) gesellen sich dieses Jahr mehrere hochkarätige Gaststars: Während Lena Olin regelmäßig als Sydneys Mutter in Erscheinung tritt, lässt sich Christian Slater in zwei Folgen als Dr. Caplan blicken – letztere Figur feierte Ihr Debüt im hier getesteten Acclaim-Videospiel.



PS2 Nur nicht abrutschen: In den verwinkelten Levels sind Ausgänge und Schächte teils gut versteckt. Nicht immer hilft Euch der nützliche Radar (Mitte oben).

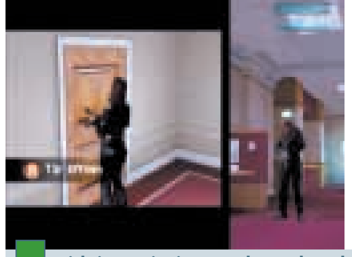
## Erwischt!

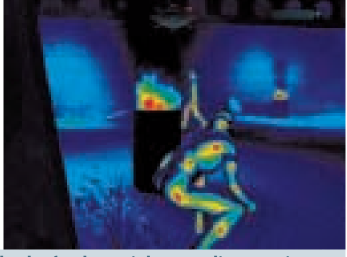
Kommt es trotzdem zum Kampf, holt Sydney zu Tritten, Schlägen und netten Spezialmanövern aus – praktischerweise können dabei Gegner entwaffnet werden. So setzt Eure Agentin MGs, Brechstangen oder Billardqueues effektiv gegen böse Buben ein. Da die Gegner über beschränkte KI wie Energie verfügen, enden Gefechte auch meist im Sieg Eurer Heldin. Witzig: Das Bild-in-Bild-Feature zeigt parallel ablaufende Ereignisse in einer zweiten Perspektive. Agenten-Gimmicks wie DNS-Scanner, Ortungsserum oder Infrarot- und Nachtsicht, die auch Gegner hinter Wänden lokalisieren, gibt's gratis obendrein. Daneben finden sich im Inventar Betäubungspistole, Dietriche und ein Modem, um allerlei Computer zu hacken, Daten zu beschaffen oder Türen zu knacken. Sydneys Partner Vaughn informiert Euch schließlich über Missionsziele, während Marshall Flinkman Waffen-Tipps gibt. Erfreulich für Genre-Neulinge: Eure Energie regeneriert sich selbstständig, und häufig anzutreffende Speicherpunkte halten das Frustpotenzial auf minimalem Niveau. *ts/us*

**Thomas Stuchlik**



**Noch eine Agenten-Schleicherei?** Ja, trotzdem kann der Titel gerade Serienfans sowie Genre-Einsteiger (gern auch ohne Kenntnis der Serienvorlage) locken. Spielerisch überzeugt "Alias" allerdings erst so richtig ab dem vierten Level. Leider bleiben Euch des Öfteren lange Suchereien nach dem richtigen Schlüssel oder einem offenen Zugang nicht erspart. Auch die halbgare Gegner-KI sorgt für unfreiwillig komische Momente: So bemerken Euch die Burschen erst bei nächster Nähe und verfolgen Sydney niemals über Treppen oder in bestimmte Bereiche. Ergo ist nur selten richtiges Schleichen notwendig, denn die KI-Wachen sind trotz chaotischer Kampfsteuerung ruckzuck erledigt – gescheiterte "Splinter Cell"-Agenten und Spion-Newbies freuen sich über solche Simpelkost.





XB Wichtige Ereignisse werden während des laufenden Spiels per Splitscreen inszeniert (links). Dank Infrarot und Nachtsicht behaltet Ihr stets den Überblick (rechts).

# Megaman X7

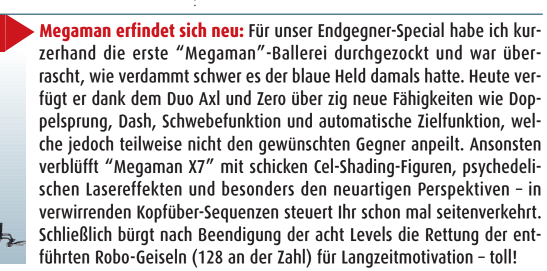




PS2 Die Helden verfügen über zig Fähigkeiten: Ob Zielfunktion (links) oder Geschosse zurückschleuderndes Laserschwert – wechselt in den Levels öfters Eure Taktik.

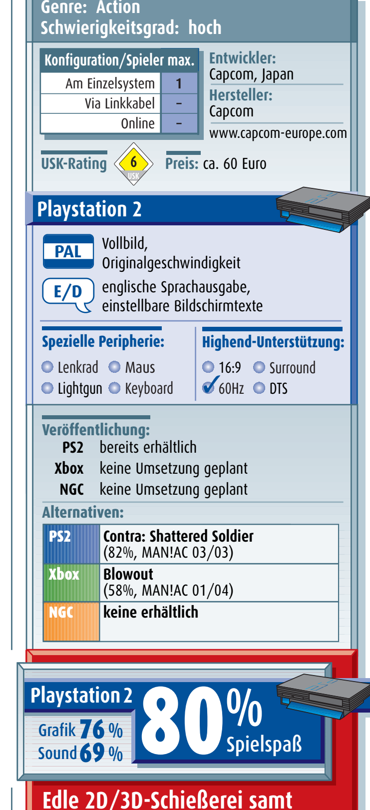
Der tapfere "Megaman" (in Japan "Rockman") ballert sich nun seit 17 Jahren durch unzählige Roboterformationen. Am Ende jeder Episode forderte Euch meist Oberbösewicht Dr. Willy zum unausweichlichen Duell auf. In den letzten Jahren tobte sich der liebenswerte Roboter jedoch auch in ungewohnten Genres wie Action-Adventure ("Legends"), RPG ("Network") und Beat'em-Up ("Power Battle") aus. Aber in "Megaman X7" findet Euer Ballerexperte wieder zum ursprünglichen Action-Segment zurück. Für den neusten Auftritt hat sich Capcom einiges einfallen lassen: Denn zum blauen Ursprungs-Helden gesellen sich noch der altbekannte Zero samt Laserschwert und hilfreichem Doppelsprung sowie Frischling Axl. Die Robo-Lady schwebt über Abgründe, nimmt Gegner via (R2–)Zielfunktion ins Visier und imitiert gar die Spezial-Attacken vieler Feinde.

Brandneu sind aber vor allem die Perspektiven-Wechsel: So erlebt Ihr das acht Level lange Abenteuer von hinten, von unten, von der Seite und in isometrischer Sichtweise. Die neuen Einstellungen bergen zahlreiche Ausweichmöglichkeiten und dank Teamwechsel (jeweils zwei der drei Helden wählt Ihr pro Mission aus) erhalten die Levels eine taktische Note. *rf*



**Raphael Fiore**

**Megaman erfindet sich neu:** Für unser Endgegner-Special habe ich kurzerhand die erste "Megaman"-Ballerei durchgezockt und war überrascht, wie verdammt schwer es der blaue Held damals hatte. Heute verfügt er dank dem Duo Axl und Zero über zig neue Fähigkeiten wie Doppelsprung, Dash, Schwebefunktion und automatische Zielfunktion, welche jedoch teilweise nicht den gewünschten Gegner anpeilt. Ansonsten verblüfft "Megaman X7" mit schicken Cel-Shading-Figuren, psychedelischen Lasereffekten und besonders den neuartigen Perspektiven – in verwirrenden Kopfüber-Sequenzen steuert Ihr schon mal seitenverkehrt. Schließlich bürgt nach Beendigung der acht Levels die Rettung der entführten Robo-Geiseln (128 an der Zahl) für Langzeitmotivation – toll!



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Contra: Shattered Soldier (82%, MAN!AC 03/03)
Xbox Blowout (58%, MAN!AC 01/04)
NGC keine erhältlich

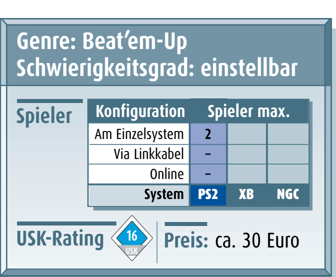
Playstation 2
Grafik 76 %
Sound 69 %
80 % Spielspaß

Edle 2D/3D-Schießerei samt knackigem Schwierigkeitsgrad und taktischem Team-Modus.

# Hyper Street Fighter 2



PS2 Perfekt: Endgegner M.Bison wird von Ryu ohne Energieverlust besiegt.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|---|
| | Am Einzelsystem | 2 | | |
| | Via Linkkabel | – | | |
| | Online | – | | |
| | System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 16 | Preis: ca. 30 Euro

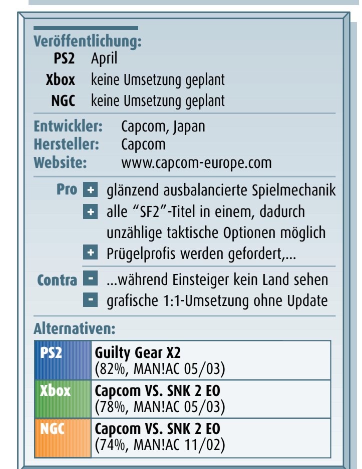


**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



**Veröffentlichung:**
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Capcom, Japan
**Hersteller:** Capcom
**Website:** www.capcom-europe.com

**Pro**
+ glänzend ausbalancierte Spielmechanik
+ alle "SF2"-Titel in einem, dadurch unzählige taktische Optionen möglich
+ Prügelprofis werden gefordert,...

**Contra**
- ...während Einsteiger kein Land sehen
- grafische 1:1-Umsetzung ohne Update

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Guilty Gear X2 (82%, MAN!AC 05/03) |
| Xbox | Capcom VS. SNK 2 EO (78%, MAN!AC 05/03) |
| NGC | Capcom VS. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02) |



**Hyper Street Fighter 2**

Playstation 2
Grafik 48 %
Sound 68 %
85 % Spielspaß

Gratulation: perfekt ausbalancierter Bitmap-Prügler samt toller Anime-DVD.



PS2 Kostenlose Stromversorgung: Blanka heizt Guru Dhalsim ein.

PS2 Früher Spoiler, heute lustig: das Endbild von Ryu nach siegreicher Schlacht.

PS2 Riech an meinen Füßen, Söldner: "Super"-Honda lässt dem "Normal"-Kämpfer Guile dank 'Super-Combo-Finisher'-Move keine Verteidigungschance.

Kampfexperten mit Sony-Konsole horchen auf: Exklusiv auf der Playstation 2 erscheint nämlich die Mutter aller Fightspiele in edlem Gewand. Doch "Hyper Street Fighter 2: The Anniversary Edition" ist nicht etwa ein neuer Ableger des Originals, sondern beeinhaltet die fünf verschiedenen "Street Fighter 2"-Varianten. Die Prügelklassiker-Compilation enthält zudem noch den Anime-Film "Street Fighter: The Animated Movie" (siehe Kasten) in der englischen Fassung.

## Die Kampftechnik macht's

Die siebzehn Recken wie Ryu, Ken Masters, Chun Li, Deejay, M.Bison usw. verfügen dank des "SF2"-Mixes jeweils über ihre verschiedenen Fähigkeiten der entsprechenden Versionen. Dies bedeutet, dass erstmals ein "World Warrior"-Ryu gegen seine "Turbo"-Inkarnation antritt oder sich der "Champion Edition"-Sagat mit dem "Super"-Bison misst. Schließlich verfügen alle "Super Turbo"-Charaktere erstmals über den auffüllbaren Superschlag-Balken, der Euch einen zerstörerischen Special Move ermöglicht. Während des Spiels seht Ihr jeweils unten am Rand, welcher Recke Euch wirklich gegenübersteht (Profis erkennen die Technik des Gegenübers bereits an den Kämpfer-Porträts). Auch die Geschwindigkeit kann gewählt werden, ebenso wie die 'CPS 1'-, 'CPS 2'- oder arrangierte Musikuntermalung. Der stark angestiegene Schwierigkeitsgrad stellt endlich auch Kampfkönige vor eine Herauforderung. Übrigens: Der erste, wenig prickelnde "Street Fighter"-Teil (1987) wird von Capcom wohlweislich nicht erwähnt. *rf*

**Raphael Fiore**

**3D-Prügelei hin, Polygon-Prügelei her – so ausgefeilte Spieltiefe wie im 2D-"SF2" gibt's nimmermehr:** Gestern wie auch heute fasziniert die perfekte Spielmechanik der Mutter aller Prügelspiele, und nur "Garou", "SF Alpha 3" oder "KoF 98" kratzten an der Klassiker-Krone. Doch dank des genialen "SF2"-Edelmixes erweitern sich nun die taktischen Varianten schier ins Unendliche – Unkenrufe wie 'Der Russe kann ja überhaupt nichts' nimmt Euch "Super"-Zangief bestimmt übel. Wer sich jedoch nie für die 2D-Prügel-Orgie erwärmen konnte, schüttelt heftigst den Kopf ob meiner Lobhudelei. Trotzdem: Diese exquisite Geburtstags-Edition gehört wegen den cleveren taktischen Erweiterungen, der tollen Anime-Film-Dreingabe und dem fairen Preis in jede erlesene Prügelsammlung.

## Anime-Prügler

**Die Kulthelden als Film und Serie**

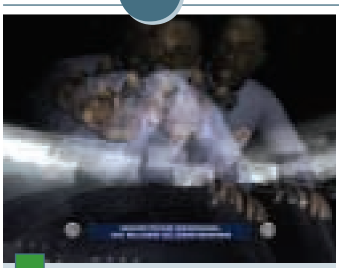
Zum "Street Fighter 2"-Geburtstag spendiert Euch Capcom neben dem Spiel noch kostenlos den englischsprachigen Anime "Street Fighter: The Animated Movie" von 1994. In der spielverwandten Story versucht Bison, die Kräfte von Ken und Ryu für sich zu gewinnen, während Guile und Chun Li die Shadowlaw-Organisation infiltrieren.
Neben dem Anime-Film erschien 1996 noch die 29-teilige-Anime-Serie "Street Fighter 2 V". Ryu und Ken pilgern durch die Welt, immer auf der Suche nach starken Kämpfern (so trifft Ryu z.B. Sagat in einem thailändischen Knast). Zurück zu den Ursprüngen heißt es bei "Street Fighter Alpha" (2000): Ryu und Ken rächen den Tod ihres Meisters.



Shadowlaw-Boss M.Bison will die Kräfte von Ryu und Ken für sich nutzen.




# Fight Night 2004


XB Gewöhnungsbedürftig: Nach einem Niederschlag zentriert Ihr den Ringrichter.

Seit ihrem PSone-Debüt im Jahre 1998 begeistert die "Knockout Kings"-Reihe Faustkampf-Fetischisten. Jährliche Updates bzw. Umsetzungen für alle gängigen Konsolen zementierten den Ruf als Box-Primus. Nichtsdestotrotz bekam die Serie von Electronic Arts eine Schaffenspause verordnet, um schließlich unter neuem Namen zu erscheinen.

## Total Punch Control

Während der einjährigen Übergangsphase ließen sich die Entwickler einiges einfallen: Opulent modellierte Polygon-Athleten, einzigartige Ring-Atmosphäre sowie eine kraftvoll-energische Musikuntermalung passen wie die Faust aufs Auge. Doch die wichtigste Neuerung heißt 'Total Punch Control': So steuert und schlagt Ihr ausschließlich mit den Analog-Sticks (nur Tief- wie Spezialschläge führt Ihr via Tastendruck aus). Während der linke Knüppel Euren Boxer bewegt, führt das rechte Pendant sämtliche Attacken aus. Egal ob Gerade, Kinnhaken oder Schwinger – jedwede Offensiv-Aktion verlangt nach einer bestimmten Stick-Bewegung. Nutzt außerdem per Schultertaste das mannigfaltige Block- und Ausweich-sortiment Eures Kampfkünstlers.

Die zitierten Kniffe helfen besonders im zentralen Karriere-Modus, wo Ihr Euch den Box-Champion von morgen zusammenstellt. Das sportliche Ziel: Klettert durch hartes Training und dämmrige Keller-Keilereien in den Ring-Olymp. Gesellige Klopper tragen indes Faustkämpfe gegen einen Kumpel aus oder stellen sich einen Schaukampf zusammen. *rf*


XB In die Ecke gedrängt: Trotz schlechter Position verteidigt sich Roy Jones Jr. mit Hilfe der neuen 'Total Punch Control'-Steuerung tapfer gegen Altmeister Holyfield.

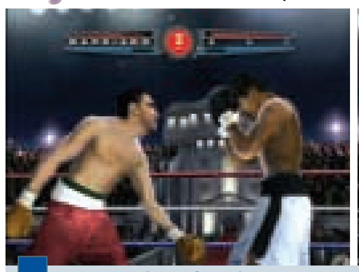
### Button-Gehämmer-Boxen
**"Fight Night" anno dazumal**

1988 erschien auf dem Atari 7800 die kunterbunte Box-Software "Fight Night" von Imagineering. Zwölf Comic-Prügelknaben samt unterschiedlicher Persönlichkeit kloppten sich damals um den vakanten 'Champion of the World'-Titel. Als Ghetto-Junge Crazy Craven eroberten Sofa-Fighter die Boxwelt, prügelten sich mit einem Kumpel oder bestritten im 'Vs.'-Modus Showkämpfe. Bei letzterer Variante standen alle Charaktere inklusive dem Box-Champion Bronx Bomber zur Wahl. Doch eindimensionale CPU-Gegner, maue Präsentation sowie ein primitives Schlagrepertoire ließen der Bitmap-Prügelei gegen Nintendos Vorzeige-Titel "Mike Tyson's Punchout" keine Chance.

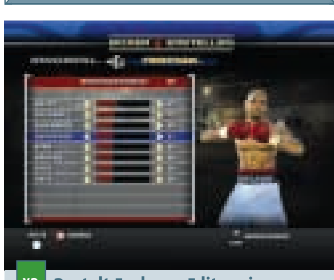

Oldie-Gekloppe zwischen Mr. 'Ich bin blind' Dip Stick und Eurem Helden.

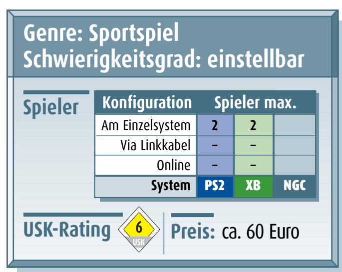
**Raphael Fiore**

**Mit meiner 'Total Punch Control' haue ich dich Krankenhaus!** Denn nach gewisser Eingewöhnungszeit beherrscht Ihr die innovative Analog-Stick-Steuerung blind – für alle Knüppelverweigerer gibt's übrigens auch eine gängige Kontroll-Alternative via Buttons. Dank exzellenter Ausweich- sowie Verteidigungsmöglichkeiten hauen sich Knöpfchen-Hämmerer schnell müde und es entstehen taktisch gehaltvolle Faustkämpfe der Extraklasse. Negativ stoßen lediglich folgende Punkte auf: Nach Niederschlägen nervt Euch das verwirrende Aufstehen per Ringrichter-Zentrierung und Anfänger finden sich wegen hohem Schwierigkeitsgrad öfter am Boden als die Krankenkassen erlauben – diese Macken werden aber durch spielerische Finessen vollends wettgemacht.



PS2 Foppen macht Spaß: Rocky Marciano spottet über Alis Deckung (links) und weicht dank vielseitiger Verteidigungs-Optionen jedem Schlag geschickt aus (rechts).

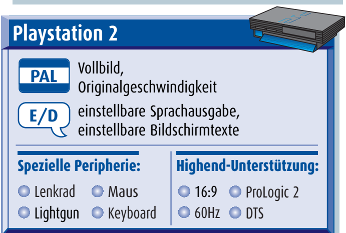

XB Bastelt Euch per Editor einen zukünftigen Champion zusammen.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 | |
| Via Linkkabel | – | – | |
| Online | – | – | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 6 | Preis: ca. 60 Euro


**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS


**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

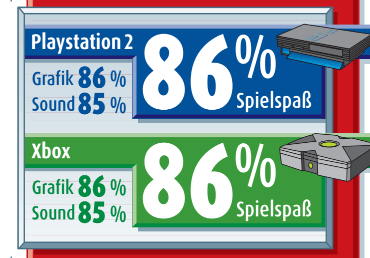

**Veröffentlichung:**
PS2 April
Xbox April
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: EA Sports, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

Pro
+ fantastische Präsentation
+ taktisch geprägte Ringduelle
+ große Lizenzboxer-Auswahl
+ innovative Analog-Steuerung,...

Contra
- ...die jedoch viel Training erfordert
- für Einsteiger zu schwer

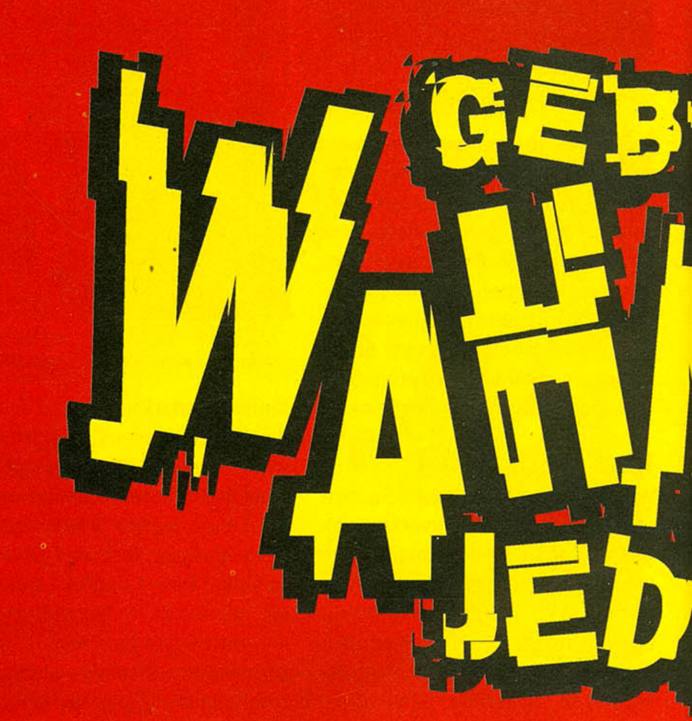
Alternativen:
PS2: Rocky (81%, MAN!AC 12/02)
Xbox: Rocky (81%, MAN!AC 12/02)
NGC: Knockout Kings 2003 (76%, MAN!AC 03/03)


**Fight Night 2004**

Playstation 2: Grafik 86 % | Sound 85 % | 86 % Spielspaß
Xbox: Grafik 86 % | Sound 85 % | 86 % Spielspaß

Dank überragender Präsentation sowie innovativer Steuerung haut das Box-Spektakel alle Gegner K.o.

# Wir schenken Dir einen Einkaufs-Gutschein über 15 Euro



| | |
|---|---|
| **12 Hefte:** | **40 Euro** |
| **Gutscheinwert:** | **15 Euro** |
| | **55 Euro** |
| **Du zahlst jetzt:** | **35 Euro** |

**Preisvorteil: 20 Euro**

DIESER ABSCHNITT PASST GENAU IN EINEN FENSTER–BRIEFUMSCHLAG!

☐ **JA,** ich abonniere MAN!AC für 35€ im Jahr und bekomme zusätzlich den Einkaufsgutschein über 15€ !

MAN!AC Aboservice
Consodata
Postfach 1410

82143 Planegg

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr (12 Ausgaben) zum Sonderpreis von €35 (Inland, Ausland zzgl. Versandkosten). Mein Abo kann ich jederzeit beim Absoservice Consodata, Postfach 1410, 82143 Planegg, zum Ende der Bezugszeit kündigen. Andernfalls verlängert es sich um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Konditionen.

**Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen** ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

**Widerrufgarantie:** Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Consodata, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Ausschneiden, in einen Briefumschlag (am besten mit Fenster) stecken, frankieren und ab die Post. Oder per Fax an 089/85709131.

## Handheld-Themen im Überblick


- MAN!AC 04/04: GBA Movie Player
  Filme gucken und MP3s hören via GBA
- MAN!AC 03/04: Gametrac
  Multimediales Win-Handheld
- MAN!AC 02/04: Zodiac
  3D-Konsole und Palm in einem Handheld
- MAN!AC 01/04: N-Gage-Nachschub
  Neue Spiele fürs Handy-Handheld

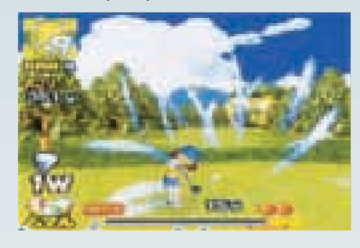

### Eine alte Fehde

1981 bis 1933 keilten sich Mario und Donkey in drei Hüpfspielen, ab Mai folgt in Japan die Abrechnung mit "Mario vs. Donkey Kong".



### Rollenspiel-Golf

Erinnert Ihr Euch an "Mario Golf" für Game Boy Color, das mit umfangreichem Rollenspiel-Modus überraschte? Mitte 2004 kommt in Japan der Nachfolger "Mario Golf GBA Tour" in den Handel, in dem Ihr ebenfalls einen Helden trainiert und mit Rivalen um die Wette golft. Per Wireless-Adapter spielt Ihr mit Freunden.



# Bessere Grafik: VGA für die Hosentasche

Vor zehn Jahren musste der erste MAN!AC-Redakteur Ingo Zaborowski seine Spieletests noch auf einem Bildschirm mit VGA-Auflösung tippen, heute steckt man solche Monitore in die Tasche: Auf der CeBIT 2004 präsentierten Toshiba und Asus die neuste Pocket-PC-Generation mit VGA-Display – weil der Screen hochkant steht, mit 480x640 Pixeln. Während Asus lediglich einen Prototypen des MyPAL730 zeigte, ist Toshibas e800 bereits im Handel (600 Euro). Mal abgesehen vom besseren Display sieht der e800 auf den ersten Blick nicht viel anders aus als seine Konkurrenten: Steuerkreuz, Funktionstasten und Stift sind bei Pocket-PCs Standard.

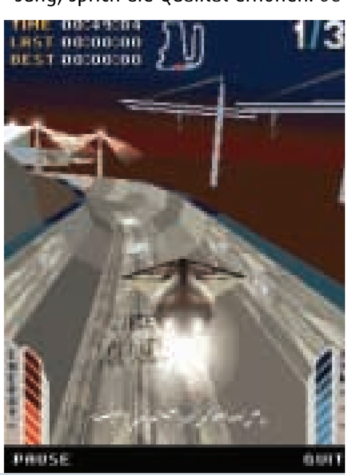
Für höhere Auflösung braucht das Handheld mehr Power, aber in der Werbung stechen hauptsächlich 128 MB Speicher und stromunabhängiges Backup ins Auge. Der feine Unterschied liegt in einer Zahl, genauer gesagt einem Chip: Die wichtigste Verbesserung ist der Intel-Prozessor PXA263 – der ist zwar auf dem Papier nicht höher getaktet als die CPUs der letzten Pocket-PC-Generation (PXA255), hat aber trotzdem mehr Power. So ist der interne Datenbus doppelt so schnell wie beim Vorgänger, mehr Flexibilität garantiert der eingebaute 16-MB-Speicher. Wichtig ist auch die verbesserte Media-Processing-Technologie, mit der sich Film- und Spielgrafiken leichter berechnen lassen. Außerdem klappt die Kommunikation mit dem Speicher schneller, was die Leistung zusätzlich verbessert. Dazu packt Toshiba einen eigenen Videospeicher von zwei Megabyte auf die Platine, das ist ebenfalls neu.

Die Performance merkt Ihr aber erst mit der passenden Software: Alle derzeit erhältlichen oder angekündigten Pocket-PC-Spiele sind noch für die kleine Auflösung von 240x320 Pixel programmiert, laufen also auf dem e800 im besten Fall flüssiger. Ausreizen könnt Ihr den e800 nur mit selbst kodierten Videos: So dürft Ihr bei DivX-Filmen Bitrate und Auflösung, sprich die Qualität erhöhen. *oe*




Pocket-PCs mit VGA-Bildschirm auf der CeBIT 2004: 'Asus MyPAL730' (links) und 'Toshiba e800' (rechts).






Für Pocket-PCs gibt's grafisch aufwändige Spiele, aber nur mit kleiner Auflösung: Links seht Ihr das Grusel-Adventure "Fade", rechts das 3D-Rennspiel "Geopod XE".



## POCKET NEWS

### Kompaktes Multimedia-Studio



Auch TV- und Audio-Major Thomson besinnt sich auf Mobilität: Der 'Lyra PDP 2860 20 GB' (600 Euro) ist ein tragbarer Video-Player und -Rekorder, der etwa so klein wie ein Game Boy Advance ist. Eine Kamera fehlt, die Aufnahme klappt über Audio- und Video-Eingang. Auf die eingebaute 20-GB-Festplatte passen 80 Stunden MPEG4-Filme, mit DivX oder XviD ist das Handheld aber nicht kompatibel. Auch JPEG-Bilder dürft Ihr auf dem LCD (Bilddiagonale: 9 cm) betrachten, sogar direkt von der Compact-Flash-Karte Eurer Digicam.

### Internet am Handgelenk

Wer mit Palm oder Pocket-PC online geht, will meist Nachrichten empfangen, News und Wettervorhersage lesen. In USA und Kanada klappt das jetzt auch mit einer Uhr: Fossil.com verkauft die 'MSN Wrist Net' ab 180 Dollar. Nach dem Kauf erstellt man einen Account beim Microsoft-Dienst MSN, um News-Channels zu vielfältigen Themen zu abonnieren. Zusammen mit Mails, Wettervorhersage, Aktienkursen und Sport-Ergebnissen wandern diese dann per Radio-Sender aufs LC-Display (rechts). Daneben verkauft Fossil.com auch eine Uhr mit PalmOS.






# Metroid: Zero Mission



GBA Das Blutfrost: Der glitzernde Gefrierstrahl lässt Eure Gegner in der Bewegung erstarren. Auf diese Weise baut Ihr Treppen zu unerreichbaren Nischen.



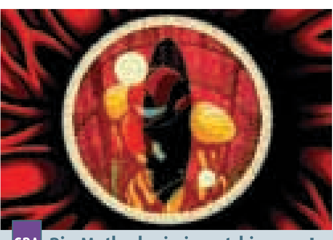
GBA Sobald Ihr das Klettermodul gefunden habt, verändert sich Eure Spielweise drastisch. Springt Ihr an Kanten, klammert sich Samus automatisch fest.

Comic-Sammlern unter Euch ist das Wort 'Nullnummer' ein Begriff: Ein Heft mit der Nummer Null erzählt die Anfangsgeschichten bekannter Comic-Serien, vor den Ereignissen des Hauptplots. Beliebt ist diese Vorgehensweise besonders, wenn es um die Entstehungsmythen von Superhelden geht.

Traditionsbewusst spendiert Nintendo Samus Aran, der Titelheldin der erfolgreichen "Metroid"-Serie auf dem GBA, ihre eigene Nullnummer: "Metroid: Zero Mission". Als Rückblende erzählt die Frau mit dem roten Helm von ihrer ersten Mission auf dem monsterverseuchten Höhlenplaneten Zebes.

## Zurück nach Zebes

Das zweite "Metroid"-Abenteuer nach "Metroid Fusion" knüpft zwar lose an das zwanzig Jahre alte NES-Original an, kann aber nicht als Remake bezeichnet werden. Zwar erinnern viele Stellen an den Plattformklassiker von 1986, der Gesamtaufbau der verwinkelten Kavernen, die Story und die Präsentation heben sich aber deutlich vom Ur-"Metroid" ab. Spielerisch wurden keine Experimente gemacht: Samus hüpft, ballert und hangelt in gewohnter Weise durch schicke Bitmap-Labyrinthe, die miteinander verknüpft sind und einen einzigen, gigantischen Level bilden. Neben den bereits bekannten Höhlenkomplexen wie Brinstar oder Norfair dürfen "Metroid"-Kenner gegen Ende des Abenteuers einen komplett neuen Abschnitt erkunden.



GBA Big Motherbrain is watching you! Eine Storysequenz im Anime-Stil.

## Die eiserne Jungfrau

Nachdem Samus' Cyberrüstung im GBA-Vorgänger einige Design-Veränderungen durchmachen musste, erstrahlt der Kampfanzug nun wieder in neuem alten Glanz. Liebgewonnene Spezialfunktionen wie der 'Morph-Ball', mit dem Ihr durch enge Röhren kullert oder der paralysierende Eis-Strahl warten in den Händen von so genannten 'Chozo'-Statuen auf ihre Entdeckung. Neben den klassischen Waffen und Werkzeugen dürft Ihr noch einige neue Funktionen ausprobieren: So klammert sich Fräulein Aran per 'Powergrip' an Felsvorsprüngen fest, oder lässt sich von den häufig herumstehenden 'Chozo'-Statuen das nächste Etappenziel in ihren Helm einblenden.

GBA Eure Bewegungen unter Wasser sind drastisch verlangsamt.



GBA Was zum Spielen und zum Naschen: das Chozo-Überraschungsei.

Standardgegner wie die Metroid-Larven oder die unverwundbaren Stahlkäfer erhalten in den Tiefen von Zebes Unterstützung durch altbekannte Obermotze wie das Metroid-Mutterhirn oder den Riesenfrosch Ridley. Noch weiter im Inneren des Planeten wartet zudem noch eine völlig neue Herausforderung.

Die martialische Odyssee erfreut Auge und Ohr durch technisch versierte Präsentation, die häufig an die opulente Aufmachung von Samus Arans SNES-Ausflug erinnert. Liebevolle Details, wie Minikäfer, die an der eisernen Lady emporkriechen oder die hervorragend überarbeiteten NES-Originalklänge lassen hier keine Wünsche offen. Die Story wird in seltenen Animesequenzen mit wenig Text, aber viel Atmosphäre vorangetrieben. Leider fällt die Spieldauer des Moduls recht kurz aus: Nach drei Stunden habt Ihr den normalen Modus durchlaufen. Freispielbare Goodies wie ein dritter Schwierigkeitsgrad oder das NES-Original laden zum mehrmaligen Durchzocken ein, der Levelaufbau bleibt immer gleich. *mw*



Max Wildgruber

**Was, schon vorbei?** Drei Stunden für einen Vollpreis-Titel sind auch auf dem GBA einfach nicht genug. Der normale Schwierigkeitsgrad dürfte "Metroid"-Könner unterfordern, die harte Version steht erst nach einmaligem Durchspielen zur Verfügung und bietet mir persönlich zu wenig Motivation für einen weiteren Durchlauf. Trotzdem liegt in der Kürze auch mächtig viel Würze: Die vollendet gestalteten Kletter- und Knobel-Sequenzen machen vor allem in der zweiten Spielhälfte mächtig Laune und Samus' erweitertes Bewegungsarsenal ist perfekt auf das Leveldesign abgestimmt. Auch dramaturgisch ist die Rückkehr nach Zebes brilliant inszeniert. Fans der Serie sei dieses Modul ans gepanzerte Herz gelegt, der Vorgänger bietet aber mehr "Metroid" fürs Geld!

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

**Metroid: Zero Mission**

GBA
Grafik 81 %
Sound 84 %
87 % Spielspaß

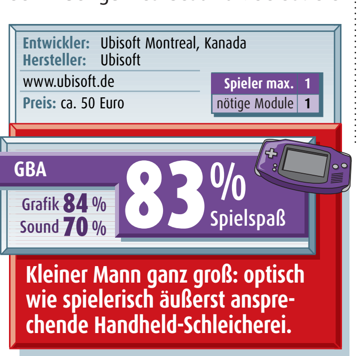
Leider zu kurz! Ansonsten macht die stimmungsvolle Labyrinth-Ballerei alles richtig.

# Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Trostpflaster für Nintendo-Fans: Während die 128-Bit-Variante des "Splinter Cell"-Sequels vorerst nur auf Xbox erscheint, kommt zeitgleich eine inspirierte GBA-Fassung.
Tatsächlich kann der Schrumpfkur-Sam alles, was seinen großen Bruder so berühmt machte: Egal ob Schleicheinlagen im Schatten, Klettertouren über Häuserdächer oder hinterhältiges Verkloppen von Bösewichten – die insgesamt zehn Missionen fordern Euer ganzes Geschick. Selbst die Interaktion mit KI-Söldnern wurde ins zweidimensionale Bitmap-Geschehen übertragen: So packt Ihr einen Wachmann am Kragen, zerrt ihn zum nächsten Augen-Scanner und versteckt seinen leblosen Körper schließlich in dunklen Ecken. Apropos Dunkelheit: Ob Herr Fishers Tarnung gerade funktioniert, lässt sich an der bewährten Versteck-Anzeige erkennen.
Für die Erfüllung der mannigfaltigen Missionsziele wollen ferner diverse Minispiele gelöst werden: Knackt Tresore per Zahnrad-Dreherei, leitet in Domino-Manier Computerdaten um oder entschärft nach Senso-Machart Bomben. Feindliche Minen sowie Überwachungskameras erkennt Ihr wiederum via Sichtverstärker: Sowohl Haftkamera als auch Thermo- und Nachtbrille stehen zur Wahl.
Über Link-Verbindung zur Gamecube-Fassung lassen sich laut Ubisoft weitere Gimmicks respektive fünf frische Aufträge freischalten – leider konnten wir dieses Feature aus den eingangs erwähnten Gründen nicht testen. *tk*


GBA Schattenmann: Sam versteckt sich im Dunkeln vor den Suchscheinwerfern.


GBA "Splinter Cell"-Standard: Per Wärmesicht ortet Ihr Eure Widersacher.


Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 84 %
Sound 70 %
83 % Spielspaß

Kleiner Mann ganz groß: optisch wie spielerisch äußerst ansprechende Handheld-Schleicherei.

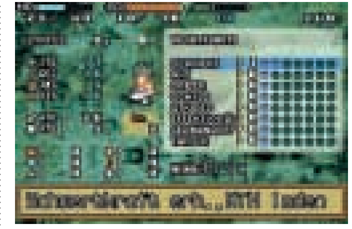
**Thorsten Küchler**

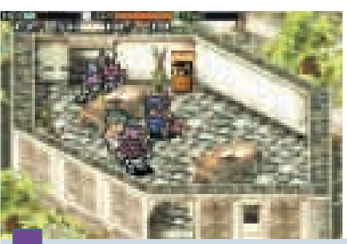
**Hansdampf in allen Hardware-Gassen:** Auch der zweite Hosentaschen-Auftritt von Ubisofts Stealth-Ikone überzeugt auf ganzer Linie. Ob nun Hightech-Gimmicks, Heimlichtuerei-Spielablauf oder optische Vielfalt – sämtliche Tugenden der 128-Bit-Vorlage wurden ohne große Abstriche in 2D-Gefilde übertragen. Allerdings blieb der hohe Schwierigkeitsgrad ebenso erhalten: Zahlreiche Trial&Error-Passagen sowie seltene Rücksetzpunkte strapazieren Euren Geduldsfaden. Dass Letzterer nicht reißt, dafür sorgen spannende Aufgabenstellungen: Wenn Sam mit dem Richtmikrofon Terroristen abhört oder via Dietrich Türen knackt, kennt das Agenten-Feeling keine Grenzen. Und weil die Handheld-Spionage auch in puncto Grafik fasziniert, gibt's nur einen Rat: kaufen!

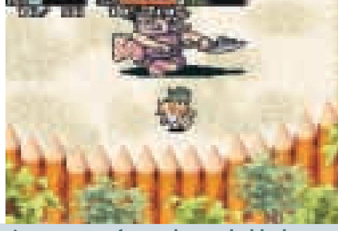

GBA Fehler: Sam schleppt die tote Wache genau ins Blickfeld ihrer Kollegen.

# Shining Soul 2


GBA Wo geht's in die Festung? Kloppt doch mal den einsamen Grabstein!

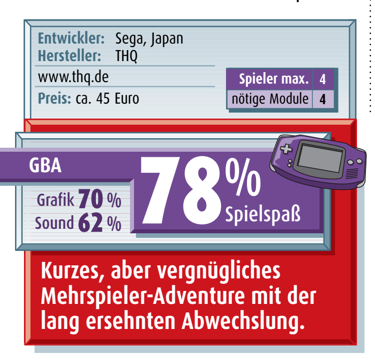





GBA Vielfältige Areale zwingen Euch zu Zwei-Front-Kämpfen und Kesselschlachten (links), die Obermotz-Matches (rechts) erfordern auch mal taktischen Rückzug.


GBA Anprobe erlaubt: Geschäfte und Menüs bieten optimale Übersicht.

Die berühmte "Soul"-Serie bekommt weiteren Zuwachs: Nach dem spielerisch seichten Erstling verbessert Sega das Link-Adventure "Shining Soul" (MAN!AC 03/03) mit neuen Elementen wie Mehrspieler-Kolosseum und vier weiteren Helden. Neben den zehn Arealen des Hauptabenteuers gibt es jetzt auch noch geheime Lokalitäten mit Sondermissionen zu entdecken. Außerdem gestaltet Sega die Monsterjagd in jeder Hinsicht komplexer. So liegen die vielen Schätze nicht mehr einfach so am Wegrand, sondern müssen erklettert und erträtselt werden: "Wie kommt man denn da ran?" Auch die Kämpfe sind spannender: Es gibt viele Winkel und Engpässe, die Ihr zum taktischen Vorteil nutzt, um Euch z.B. den Rücken freizuhalten. Dank neuer Talente können die Helden zudem Waffen schleudern und sich gegenseitig Gegenstände zuwerfen. Für mehr Abwechslung sorgen auch überraschende Hinterhalte und Story-Items – etwa Schlüssel, mit denen Ihr in anderen Abschnitten Türen öffnet.
Die Handlung hat Sega besser in die Levels eingebaut: Ihr belauscht die Pläne Eurer Feinde und überrascht sie auf frischer Tat. Das Thema ist aber alles andere als neu: Goblins, entführte Prinzessin und magisches Ritualopfer – den Rest können sich Abenteurer problemlos zusammen reimen. Schwamm drüber: Im Gegensatz zum Vorgänger sorgt "Shining Soul 2" auch im Solo-Modus für Unterhaltung, das ist die wichtigste Verbesserung. *oe*


Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 70 %
Sound 62 %
78 % Spielspaß

Kurzes, aber vergnügliches Mehrspieler-Adventure mit der lang ersehnten Abwechslung.

**Oliver Ehrle**



**Sega hat sich die Kritik zu Herzen genommen:** Sub-Quests, Rätsel und mehr Vielfalt bei Helden und Talenten sind genau das, was dem Vorgänger abging. Bei den Kämpfen lassen sich Attacken der Feinde besser erahnen und somit auch kontern. Mit den vielen Verbesserungen und Überraschungen begeistert "Shining Soul 2" auch im Solo-Modus, im Team mit drei Freunden macht's natürlich noch mehr Spaß. Der Umfang ist im Vergleich zu Rollenspielschinken à la "Golden Sun" aber eher bescheiden – die Handlung und die zehn Levels schnell erkundet. Wenn Ihr Euch für "Shining Soul 2" entscheidet, solltet Ihr nach wie vor Eure Kumpels einplanen. Es gibt zwar Replay-Anreize wie Karten, aber nur im Team werden die Levelpfade nicht zur Routine.

# www.M@N!AC.de

SEARCH: **Game&Watch und Co. – Museum, Simulation und Tausch**

In den unendlichen Weiten des Internets finden sich zahllose interessante Seiten und Kuriositäten – solange man weiß, wo man suchen muss. Deshalb stellen wir Euch in dieser Rubrik regelmäßig unterhaltsame und informative Webseiten vor, deren Besuch sich für jeden Zocker lohnt. Nachdem viele Hersteller neue Handhelds entwerfen und mit innovativen Ideen protzen, wollen wir einen Blick auf die frühen Portables werfen. Kurios: Viele scheinbar neue Ideen wie Doppel-Screen oder Zweispieler-Action waren Handheld-Fans in den 80er-Jahren längst ein Begriff. *rf*

## WWW.MINIARCADE.COM

MINI-ARCADE.COM

Neben den Game&Watch-Handhelds von Nintendo gab es vor Game Boy, Lynx, Game Gear und Co. unzählige Portables von zahlreichen Herstellern wie Bandai, Coleco, Mattel und vielen mehr. Ihr findet darunter Perlen wie Tomys VFD-"Pacman", das revolutionäre "Sports Arena"-LED-Spiel von Tandy aus dem Jahre 1979 sowie Mattels exzellent spielbares LCD-"Burger Time" samt Mini-Stick. Des Weiteren erfahrt Ihr alles Wissenswerte über die jeweilige Firmengeschichte, tauscht, kauft oder verkauft Eure Luxus-Handhelds und flickt Euer kaputtes Edelgut dank hilfreichen Tipps wieder zusammen. Das Web-Design überzeugt mit charmantem Retro-Look und der Inhalt glänzt mit Vollständigkeit, netten Spieleinfos sowie großen Software- wie Verpackungsbildern.












V-Tech war der Zeit voraus: Bereits Anfang der 80er glänzten LCDs wie "Deep Diver" (links) und "Rabbit Hop" (rechts) mit drei Bildschirmen und viel Spielwitz.

## www.was-lohnt-sich-sonst-noch.de

**Die interessanteste und vielfältigste deutsche Handheld-Seite:** Alles Wissenswerte über Portables von damals erfahrt Ihr auf der Seite: www.superselect.de/ep/. Hier werden Geräte getauscht, verkauft und in bester Qualität vorgestellt. So überzeugen detailreiche Bilder der einzelnen Spiele, Verpackungen in Front- und Rückansicht sowie das ungemein einladende Webdesign. Tipp: Schmökert online im leider ausverkauften Electronic-Plastic-Buch und ladet Euch nette Wallpapers runter.

**Ataris Oldschool-Handheld:** Was es nicht alles gibt! Der findige Tüftler auf der Webseite www.classicgaming.com/vcsp/ schafft, was andere nicht für möglich halten. Detailliert wird auf dieser Seite beschrieben, wie der erste Atari-2600-VCSp (Bild), all seine Nachfolger sowie ein NES-, SNES und sogar ein Playstation-Handheld entstanden sind. Absolut fantastisch.



## WWW.MADRIGAL.EMUITA.IT

_MADrigal_'s handhelds simulators

Für Game&Watch-Fans geht ein Traum in Erfüllung: Auf der italienischen Seite von MADrigal dürft Ihr kostenlos Simulationen von zig Handheld-Klassikern (hauptsächlich von Nintendo) auf Eurem PC spielen. Dabei wird das Original bis zu 99 Prozent korrekt simuliert (die Weck-Funktion fehlt). So genießt Ihr das Ur-Gepiepse (wahlweise auch Windows-arrangiert), die verschiedenen Spiel-Modi und eine Highscore-Speicherfunktion. Hardcore-Sammler freuen sich doppelt: Denn endlich dürfen sie die zeitlosen Klassiker spielen, ohne sie aus der wertvollen Packung zu entfernen. Die übersichtliche Seite gibt's wahlweise auch in Englisch, doch treten dann teilweise Linkprobleme auf.










"Donkey Kong 2" auf Eurem PC: Die Simulation geht soweit, dass Ihr erst das zugeklappte Spiel öffnet (links), bevor die Highscore-Jagd (rechts) beginnt – perfekt!

## WWW.GAMEANDWATCH.COM




Schwedische Fans präsentieren auf ihrer Seite alle jemals erschienenen Game&Watch-Varianten.
Erfahrt mehr über die heute sündhaft teuren Silver&Gold-Spiele wie "Ball" und "Fire", die spielerisch glänzende Widescreen-Reihe mit den Klassikern "Parachute" und " Snoopy Tennis", die innovativen Multiscreens wie "Oil Panic" und "Greenhouse" sowie allen anderen Serien. Die benutzerfreundliche Webseite erfreut mit aussagekräftigen Bildern und allgemeinen Kurzinfos – die knappen Spieledaten enttäuschen jedoch. Insgesamt einen Abstecher wert.

WIDE SCREEN | DONKEY KONG JR



[ DJ-101 1982 ]
In the same league as Donkey Kong and Donkey Kong II. If you want to collect the best G&W ever made, this is one of them. [fs]

micro vs. games | DONKEY KONG HOCKEY



"Donkey Kong Jr." überzeugt auch heute noch mit seinem Charme (links). Selbst Zweispieler-Action war dank der 'micro vs. games'-Collection möglich (rechts).

## Fragestunde

Zuerst einmal ein großes Lob von meiner Seite. Ihr seid meiner Meinung nach das beste Konsolen-Magazin Deutschlands und auch das einzige, welches ich regelmäßig lese. Ich hoffe sehr, Ihr beantwortet mir folgende Fragen.

1. Ich würde gerne wissen, ob die Xbox-Version von "Doom 3" Eurer Meinung nach mit dem PC-Vorbild mithalten kann. Ich denke und hoffe schon, weil das Spiel genau auf die Xbox zugeschnitten ist (was bekanntlich einiges ausmacht) und "Halo 2" grafisch nicht viel schlechter aussieht. Die Licht/Schatten-Effekte sind bei beiden Spielen wohl Maßstab setzend.
2. Was wisst Ihr über den "Star Wars: Knights of the Old Republic"-Nachfolger (wann er beispielsweise zeitlich angesetzt ist oder ob man wieder zwischen heller und dunkler Seite wählen kann usw.)? Die Möglichkeiten, zu Beginn den eigenen Charakter zu kreieren, sind hoffentlich besser als bei Teil 1.
3. Kann man bei "Fable" den Protagonisten von Anfang an komplett (bzw. teilweise) modellieren oder bekommt man einfach einen Charakter zugewiesen und er verändert sich durch Verhalten, Aktivitäten usw.?
4. Werden die US-Version von "Doom 3" und "Halo 2" früher erscheinen und sind die deutschen Umsetzungen zensiert?
5. Was soll in der folgenden Konsolen-Generation noch kommen, nach "Doom 3" und "Halo 2"? Ich meine, "Doom 3" sieht grafisch besser aus als so manche Rendersequenz eines anderen Spieles. Es sind wohl nur noch kleine Verbesserungen möglich (Auflösung, Weitsicht usw.) oder wie muss ich das sehen?
6. Wann ungefähr erscheinen die neuen Konsolen und was wisst Ihr über deren Hardware-Daten?

Zum Schluss noch ein Verbesserungsvorschlag. Ihr habt mal gefragt, ob die Leser eine DVD im Heft wünschen. Diese Befragung ist – wenn ich mich recht entsinne – negativ ausgefallen. Hier meine Idee: Ihr könntet doch zwei Heft-Versionen produzieren, die eine mit dem jetzigen Preis, die andere mit einer DVD, dann eben für 5-6 Euro.

**Daniel Müller, via E-Mail**

**! Wer so ein schönes Lob an uns ausspricht, dem beantworten wir auch gerne einige Fragen.**
**zu 1.: Auf die Xbox zugeschnitten stimmt bei "Doom 3" nicht ganz. Denn primär ist der düstere Ego-Shooter eine PC-Entwicklung, andererseits sind die in der Microsoft-Konsole verbauten Hardware-Komponenten wie CPU und Grafikkarte sehr PC-nah. Wir denken daher, dass die Xbox-Fassung – abgesehen natürlich von der niedrigeren TV-Auflösung und vielleicht einigen Spezialeffekten – durchaus mit der PC-Version mithalten kann. Wenn Du auf atemberaubende Licht/Schatten-Simulationen stehst, dann leg doch mal "Splinter Cell Pandora Tomorrow" ins Xbox-Laufwerk.**




**zu 2.: Noch wurde ein offizieller "KOTOR"-Nachfolger nicht bestätigt, es kursieren derzeit nur diverse Gerüchte. Allerdings werkeln die Entwickler fleißig an "Jade Empire" (siehe MAN!AC 12/03), einem RPG mit Fernost-Thematik.**
**zu 3.: Bei "Fable" startet man mit einem vorgegebenen Charakter, den der Spieler im Verlauf der Story individuell 'gestalten' darf, z.B. durch das Anziehen von diversen Klamotten oder dem Treffen bestimmter Entscheidungen.**
**zu 4.: Exakte Veröffentlichungsdaten stehen zwar noch nicht fest, die US-Versionen der beiden Titel werden aber sicherlich einige Zeit vor dem PAL-Release erscheinen. Dass "Halo 2" hierzulande geschnitten sein wird, halten wir für unwahrscheinlich, bei "Doom 3" legen wir dagegen unsere Hände nicht ins Feuer.**
**zu 5.: Mit dem Thema nächste Konsolen-Generation beschäftigen wir uns jeden Monat in der 'Next Level'-Rubrik. Dort findest Du auch Antworten auf Deine Frage.**
**zu 6.: Auch hier verweisen wir auf die monatliche 'Next Level'-Rubrik. Momentan tippen wir auf Ende 2005, Anfang 2006.**
**Unsere Umfrage bezüglich einer MAN!AC-DVD fiel übrigens eindeutig positiv aus – nur knapp 20 Prozent unserer Leser wollen keine regelmäßige Disc haben. Wir bitten noch um etwas Geduld...**

## Fortsetzungs-Abzocke

Kleine selbstständige Entwickler-Teams haben kaum noch Chancen finanziell zu überleben und werden schließlich von den Branchenriesen aufgekauft. Kreative Köpfe verabschieden sich von der Videospielewelt oder müssen den Bestimmungen der Hersteller Folge leisten. Letztendlich beschränkt sich der heutige Markt auf bekannte und bewährte Spielkonzepte, die wir alle schon zur Genüge kennen, und setzt neuen innovativen Konzepten kaum überwindbare Grenzen. Die Regale in den Geschäften sind überfüllt mit quantitativ verbesserten Fortsetzungen, Umsetzungen, Neuauflagen und Adaptionen der immer gleichen Spielkonzepte (Renn- und Kampfspiele, Ego-Shooter).

Erfrischende Neuheiten findet man alle paar Jubelmonate ("Viewtiful Joe") oder aber in Japan (gleich um die Ecke... kann man für den nächsten Wochenendausflug einplanen) und zumindest auch Square-Enix versteht es, sein Grundkonzept in eine immer neue Traumwelt einzubetten.

Als Negativbeispiel Nummer 1 lässt sich hingegen die "Gran Turismo"-Serie einordnen. Der erste Teil war ein Meisterwerk sondersgleichen, welches heute noch ein Ruhekissen darstellt, auf dem sich die Mannen um Yamauchi ausruhen. Beim zweiten Teil hat man den Umfang aufgebohrt, der dritte Teil brachte die grafische Revolution. Mit dem vierten Teil erobert man den Online-Himmel. Aber mit Verlaub – das sind alles Standardverbesserungen, die bei jedem Hersteller für jeden Nachfolger geltend gemacht worden sind. Wieso uns aber der 'Real Driving Simulator' bis heute keine wechselnden Wetterbedingungen, keine angemessene Gegnerintelligenz oder Tankstopps bietet, bleibt das offene Geheimnis der Entwickler. Denn verständlicherweise genießen es die 'Big Player', nur das allernötigste zu machen und abzukassieren. Nach demselben Schema könnte man auch EAs Sportspielserien verfluchen.

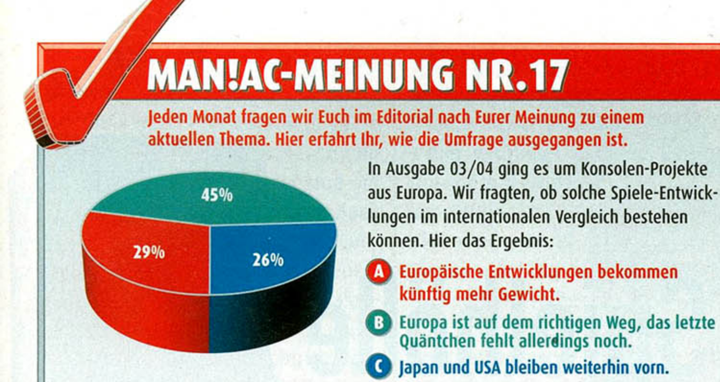
Insgesamt reicht es meiner Meinung nach nicht, jubelnd auf den Onlinezug aufzuspringen und mir Jahr für Jahr dieselben Spiele zu verkaufen. Irgendwann werden sich vor allem die langjährigen Videospielefreaks zu schade dafür sein, ihre Lieblingsspiele x-mal zu erstehen.

**Roland Löchli, via E-Mail**

**Bitte schreibt an:**
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

## Connectivity-Abzocke

Es ist ja wahrhaft ungeheuerlich, was sich Big N da mit der 'Connectivity' ausgedacht hat. Denn endlich, nach Jahren der Square-Abstinenz, erscheint wieder ein "Final Fantasy". Diesmal sogar mit Coop-Modus! Gott sei Dank kommen diese in Mode, offenbar sind die Leute die ewigen Flaggenfangereien leid. Doch tata! Cube-Spieler müssen erstmal Kohle locker machen für die vielen GBAs, die man zum Mehrspieler-Vergnügen braucht. Das ist doch allerübelste Abzocke, oder etwa nicht? (...) Ich bin überzeugt davon, dass Square diese Narretei nicht freiwillig eingebaut hat. Es sieht vielmehr so aus, als ob Nintendo versuchen würde mit der




## MAN!AC-MEINUNG NR.17

**Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.**

In Ausgabe 03/04 ging es um Konsolen-Projekte aus Europa. Wir fragten, ob solche Spiele-Entwicklungen im internationalen Vergleich bestehen können. Hier das Ergebnis:

A Europäische Entwicklungen bekommen künftig mehr Gewicht.

B Europa ist auf dem richtigen Weg, das letzte Quäntchen fehlt allerdings noch.

C Japan und USA bleiben weiterhin vorn.

Popularität von "Final Fantasy" den GBA-Abverkauf anzukurbeln. (...)
Einen Punkt zu "Manhunt" habe ich auch noch: Witzig, dass die Leute, die Euch dazu geschrieben haben, alle unglaubliche Mengen Sozialkritik im Spiel entdeckt haben! Ich sag Euch, wie es ist: Der Hersteller macht mit der Gewalt Kohle, basta. Den 14-jährigen Zocker interessiert 'Sozialkritik' nicht, denn er schaut sich auch "Big Brother" an, was nach dem gleichen Grundprinzip funktioniert (und niemand unterstellt dem Sender Sozialkritik). Aber auf dem Schulhof wird dann erzählt: "Ey Leute, ich hab' 'Manhunt' zu Hause, und das ist echt voll brutal, da kannst du...", so schaut's aus!
Noch ein Anekdote dazu: Ich habe mich vor Jahren als Selbstständiger versucht, mit Videogames. Ich kam auf die Idee, eine 'ab 18'-Abteilung einzurichten, wie in der Videothek. Unvergessen wird mir immer ein Kundenpaar bleiben: ein kleiner Junge (sieben oder acht Jahre) mit seiner Oma. Er zog sich an meiner Ladentheke hoch (kein Scherz!) und sagte nur ein Wort. "Doom". Das wolle er mit seiner Oma kaufen. Das sei voll brutal, habe er gehört. Ich bin sicher, dass der heute etwa 13-jährige Bursche "Manhunt" spielen will. Er habe gehört, es sei 'sozialkritisch'...

**Thomas Ruhk, via E-Mail**

## UPDATES & ERRATA

**UPDATE:** Schade, die englischen Entwickler Swordfish schmissen ihre 'Drei-Storyzweige'-Idee über Bord und beschränken sich in ihrem ambitionierten Ego-Shooter "Cold Winter" nun auf eine traditionelle lineare Geschichte.

**MEA CULPA:** Schweizerisches Missgeschick Nr. 1 – die PS2-Prügelei "Rise to Honour" basiert nicht auf einem neuen Jet-Li-Film, sie ist rein fiktiv.

**MEA CULPA:** Schweizerisches Missgeschick Nr. 2 – Rare stammt natürlich aus England und nicht wie bei "Sabre Wulf" angegeben aus den USA.

**UPDATE:** Absicht? Den Test von "Unreal 2" gibt's aufgrund fehlender Version erst nächsten Monat.

## Mehr Selbstkritik

Ich möchte mich mal zu den Leserbriefen der letzten Ausgabe äußern.
zu **Neo Geo Preise**: Ich kann die Kritik von Herrn Meyer verstehen. Da hätte ich von Euch schon ein wenig mehr Selbstkritik erwartet. Denn ich glaube schon, dass bei einem Spieleversand für klassische Konsolentitel das Neo-Geo-Geschäft mit der im Verhältnis zu anderen Konsolen hohen Gewinnspanne sehr wichtig ist! Ich als Käufer mache mir natürlich keine Gedanken über Zollgebühren, Umsatzsteuer etc. Ich habe in der Vor-eBay-Zeit sehr gute und faire Preise von der Firma Spielraum bekommen (ich konnte verhandeln, was vielleicht an meinem Alter – heute 42 – liegt). Der Mann am Telefon (Hr. Meyer?) rief mich sogar, wie zugesagt, zurück (Ferngespräch nach Berlin), um mir Wochen nach unserem Telefonat einen sehr seltenen Titel anzubieten. Deshalb fühle ich mich berufen, in diesem Fall einmal Partei gegen Euch zu ergreifen, und Euch wegen der laschen Stellungnahme zu kritisieren.
zu **Shoot'em-Up**: auch hier mein vollstes Verständnis! Es ist zwar nicht mein favorisiertes Genre, doch auch ich finde es erschreckend, wie eindimensional heutzutage entwickelt wird. Die Idee eines Specials würde ich aufgreifen. Vielleicht findet Ihr Zeit und Platz daraus eine Serie oder gar diverse Genre-Sonderhefte zu machen. (...)
zu **Kaufentscheidung**: Die Tests finde ich in der Regel sehr gut. Layout (nach Anfangsproblemen) ist für mich auch sehr gelungen! Mir fehlt jedoch sehr oft eine mutigere Aussage über Zirka-Länge/Spielzeit. Da kann man eventuell auch den Hersteller befragen und zu konkreteren Aussagen 'zwingen'!
zu **Kontaktsuche**: Bitte, bitte keine Specials über einzelne Spiele. Damit nervt man nur die 'Nicht-Fans' und schreckt sie ab! Ich würde mich zwar auch über das eine oder andere freuen (z.B. "Ogre Battle 64", "Final Fantasy Tactics" usw.), aber vielleicht kommt die Zeit ja noch; siehe Shoot'em-Up. (...)

**André Stephan, via E-Mail**

**Unsere Antwort auf den 'Neo-Geo-Preise'-Leserbrief hat nichts mit fehlender Selbstkritik-Fähigkeit zu tun. Wenn jemand im Ausland Ware bestellt, muss er sich darüber im Klaren sein, dass zu dem angegebenen Verkaufspreis noch diverse Gebühren wie Versand und Zoll hinzukommen.**
**Aussagen über die Spieldauer sind stets problematisch und mitunter am Rande des Lächerlichen. Wie lange zockt man z.B. "Tetris", "Pro Evolution Soccer" oder ein beliebiges Rennspiel? Darüber hinaus ist das eigene Können respektive die Zocker-Erfahrung von entscheidender Bedeutung.**

## Werbe-Artikel?

Ansich eine lobenswerte Sache, eine Story über das Stück Heimelektronik zu machen, das wir vermutlich häufiger in der Hand halten dürften als Staubsauger und Bügeleisen zusammen (Artikel "Alles im Griff" mit dem Thema Joysticks, MAN!AC 04/04; Anm.d.Red.).
Allerdings ist mir der Text etwas zu kurz und etwas zu dünne. Der Verdacht drängt sich auf, dass der Bericht lediglich dazu dienen soll, den Verkauf von Herrn Gakschs Buch ein wenig anzukurbeln.
Wie dem auch sei. Das Fehlen des Joystick-Klassikers, den wir alle damals mit "Decathlon" gleich im Dutzend ruiniert haben, namentlich der gute alte Atari Joystick, ist in meinen Augen ein wirklich grober Schnitzer.

**Walter Schmidt, via E-Mail**



# DIREKTER DRAHT

**Schreib mal wieder:**
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

**Zum einen heißen die Verfasser des "Joysticks"-Buchs Winnie Forster und Stephan Freundorfer, zum anderen haben wir aus dem gigantischen Controller-Angebot bewusst einige wenige besondere Exemplare ausgewählt. Der VCS-Knüppel passt in keine 'Superlativ'-Kategorie.**

## Von Sony gekauft

Die Aussage des Reflections-Gründers zur eingestampften Gamecube-Version ist ja der Brüller. Das einzige, was hier vielleicht der Wahrheit entspricht, ist das 'Fragezeichen' hinter den Verkaufszahlen. Euch kann man da nur Voreingenommenheit vorwerfen, da dies völlig kritiklos abgedruckt wurde. Schon öfters sind mir die merkwürdigen Gamecube- und Xbox-Screenshots bei einigen Multiplattformtiteln aufgefallen. Suspekterweise haben PS2-Versionen fast immer ein Prozent mehr Spielspaß als die Xbox- und Gamecube-Pendants, obwohl Grafik- und Soundwertung niedriger sind. Da liegt die Vermutung nahe, dass Ihr nur Marketingwerkzeug von Sony seid und deshalb werd' ich mich in Zukunft nach neutraler Berichterstattung umsehen.

**Thilo Hippe, via E-Mail**

**Ein Interview wäre kein solches, wenn wir jeden Satz kommentieren würden. Vielmehr kann und soll sich jeder aus den Antworten seine eigene Meinung bilden. Zu den Multiplattform-Tests: Schmiergelder sind zwar in Mode, dennoch liegen bei kompetenten Umsetzungen aufgrund besserer Technik meist die Cube- und Xbox-Versionen vor dem PS2-Pendant – nicht umgekehrt!**




# Zocken wie in der Spielhölle

Warum stecken zahllose Spieler ihre schwer verdienten Euro in Automaten, wenn es auch Games für daheim gibt? Wer einmal selbst eine Spielhölle betreten und den süßen Duft der Gewinner – Kippenqualm und Bierfahne – geschnuppert hat, kennt die Antwort: An einem rustikalen Stick zu zerren, mit Wucht auf die Buttons zu hämmern und das 'Game Over' mit einem heftigen Tritt gegen das Gehäuse zu strafen – das ist ein ganz anderes Spielgefühl als die verschlafene Sofa-Atmosphäre. Bis zum letzten Jahr verkauften fast alle Zubehörhersteller Arcadesticks für Konsolen, die allerdings zugunsten der Handlichkeit Kompromisse eingingen: Stick- und Button-Elemente waren original, aber das kompakte Gehäuse fühlte sich nicht an wie das klassische Prügelbrett. "Der Zuspruch der Konsumenten bezüglich Arcadesticks war leider nicht sehr groß, was für uns der Grund dafür war, die Modelle auslaufen zulassen", erklärt Michael Eisenblätter, Geschäftsführer der Jöllenbeck GmbH. Was bei Speed-Link gestorben ist, küren die Freaks zum Kult: Wer heute Spielhallen-Flair nach Hause bringen will, besorgt sich einen Luxusstick und dazu gleich ein passendes Automatengehäuse.

Arcade-Konsole: Eure erste Wahl ist der 'X-Arcade' (www.kultshop.de), weil er per Adapter mit jeder aktuellen Konsolen kompatibel ist – einer für alle also. Das Gerät gibt's als Ein- und Zweispieler-Variante ab 155 Euro, je Adapter zahlt Ihr zusätzlich 35 Euro. Dafür bekommt Ihr puren Spielhallenluxus geboten, angefangen von den originalen Steuerelementen bis hin zum stilechten Holzbrett – einfach Spitze! Für satte 1.000 Euro (X-Arcade.com) bekommt Ihr dazu auch ein Automatengehäuse: Steckt einfach Konsole sowie Monitor rein und schon habt Ihr ein eigenes Groschengrab. Arcade-Umsetzungen wie "Tekken 4" und "Dead or Alive 3" gibt's massig.

Den PC-Stick 'Hotrod' gibt's schon ab 100 Euro, aber die passenden Gehäuse (rechts) sind teuer.

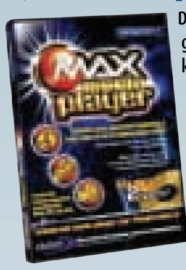
Win-Automat: Oldie-Fans liebäugeln auch mit dem PC, denn der kennt viele Emulatoren und wird zudem von den Herstellern mit Retro-Sammlungen bedacht. So verkauft Atari seit Februar "80 Classic Games" (15 Euro) auf einer Win-CD, darunter finden sich ganze 19 Arcade-Umsetzungen wie "Tempest", "Missile Command" und das über viele Jahre auf dem Index verschollene "Battlezone". Fehlt nur noch der passende Stick: Die Alternative zum X-Arcade ist der 'Hodrod' (hanaho.com) für 100 Euro, im Lieferumfang findet Ihr zudem 15 Arcade-Umsetzungen von Capcom. Auch für diesen Stick sind fertige Gehäuse erhältlich, zwei Standmodelle und der bei Sammlern beliebte Cocktail-Tisch – ab deftigen 3.500 Euro!

Für Heimwerker: Die teuren Fertiggehäuse sind natürlich nicht jedermanns Sache, es geht aber auch wesentlich günstiger. Neben Konsole, Bildschirm und Stick braucht Ihr schließlich nur Holz, Leim und Farbe. Zahlreiche Baupläne, Anleitungen und Inspirationen findet Ihr im Internet, z.B. unter arcadecontrols.com. Es gibt zudem eine weitere Alternative, die gar nicht so teuer sein muss: Ein gebrauchter Original-Automat von Aufsteller oder Sammler ist manchmal günstiger als die hier aufgeführten Sticks – wie Ihr Euch diesen Zockerluxus gönnt, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC. *oe*




Der 'X-Arcade' (unten) passt samt Konsole auch prima in ein Gehäuse: Rechts das Original und links die Kreation eines Bastlers.

## Media-Player für PS2



Darauf haben Film-Fans gewartet: Ab April verkauft Bigben Interactive den 'Max Media Player' für PS2, der JPEG-Bilder, Musik (MP3 & Ogg) sowie Filme (DivX & MPEG4) auf Eure Konsole bringt. Für die praktische Software zahlt Ihr 20 Euro.

## Kurzfilme mit EyeToy

Neben Mogelsoftware verkauft Datel (25 Euro bei codejunkies.com) das PS2-Werkzeug "Junk TV". In Kombination mit Sonys EyeToy lassen sich damit 60-sekündige Filme drehen und auf Memcard speichern. Mit Online-Verbindung dürft Ihr Eure Streifen auch ins Netz stellen oder die Werke andere Künstler laden.



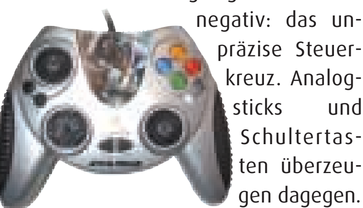
## Knowhow-Themen im Überblick


- MANIAC 04/04: Action-Replay – Das Mogel-System im Konsolenvergleich
- MAN!AC 03/04: Importe auf PS2 – Ohne Chip-Umbau zum NTSC-Glück
- MAN!AC 02/04: Im Netz mit dem NGC – So spielt Ihr "Mario Kart DD!!" online
- MAN!AC 01/04: Online spielen via PC – Zockt LAN-fähige Xbox-Titel im Internet

# ZUBEHÖR

## Star Wars Xbox Controller

Der "Star Wars"-Controller liegt gut in der Hand – seitliche Noppen sorgen für Rutschfestigkeit. Leider sind die Buttons viel zu eng angeordnet. Auch negativ: das unpräzise Steuerkreuz. Analogsticks und Schultertasten überzeugen dagegen.



| Hersteller: | Shindo |
|---|---|
| System: | Xbox |
| Preis: | ca. 40 Euro |

Das "Star Wars"-Joypad mit silberner Edeloptik gefällt mit ergonomischen Analog-Sticks. Leider fallen Steuerkreuz und enge Buttonanordnung dagegen deutlich ab.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔

## Universal AV Cable

Rundum-Lösung für Multi-Zocker: Das Kabel verbindet aktuelle Konsolen mit dem Fernseher via RGB-Scart-, S-Video- oder FBAS-Signal. Für beste Bildqualität sollte aber immer nur eine Konsole angestöpselt werden.

| Hersteller: | Speedlink |
|---|---|
| System: | PS2, Xbox, Gamecube |
| Preis: | ca. 20 Euro |

Allround-Kabel mit vergoldeten Kontakten für PS2, Xbox und Gamecube. Pfiffig: Das abschaltbare RGB-Signal sowie der separate optische Soundausgang für die Xbox.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## Lynx Wireless Controller

Der Controller wartet mit gummierter Unterseite, vier Funkkanälen und gutem Steuerkreuz auf. Negativ: labbrige Analogsticks, keine Batterien im Lieferumfang und übergroßes Empfangsteil.



| Hersteller: | Mad Catz |
|---|---|
| System: | Playstation 2 |
| Preis: | ca. 30 Euro |

Griffiges Funk-Pad mit einer Reichweite von über zehn Metern und guter Verarbeitung, aber schwächelnder Vibration. Die leichtgängige Bedienung lässt wenig Wünsche offen.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔

## Herr der Ringe PS2 Pack & Star Wars PS2 Pack

Die baugleichen Sets für PS2-Hobbits bzw. -Jedi-Ritter bieten Stofftasche für sechs CDs, Vertikal-Ständer, Simpel-Fernbedienung sowie Joypad mit entsprechenden Motiven. Der rutschige Controller besitzt keine analogen Aktionsbuttons sowie wenig Widerstand bei den Sticks. Positiv: der durchgeschliffene Controller-Port beim Empfangsgerät der Fernbedienung.







| Hersteller: | Shindo |
|---|---|
| System: | Playstation 2 |
| Preis: | ca. 40 Euro |

Baugleiche PS2-Sortiments mit "Star Wars"- bzw. "Herr der Ringe"-Thematik. Controller und Fernbedienung wirken gegen die nette Stofftasche und den Vertikalständer billig.

**MAN!AC Wertung** 

## Netplay

Logitechs Fusion von Tastatur und Controller besticht durch herausragende Verarbeitung und gute Ergonomie – besonders für große Hände.

Die dezent leichtgängigen Analogsticks sowie Buttons sind gut zu erreichen, auch Steuerkreuz und Schulterbuttons überzeugen.

Praktischerweise lässt sich die Tastatur mit eigenem USB-Kabel auch separat an PC, Mac oder Konsole nutzen. Das komprimierte Tastenfeld und insbesondere die Zahlen- sowie F-Tasten fielen aber arg klein aus und erfordern ein wenig Eingewöhnung.

In der Praxis erweist sich das Gerät meist nur bei PS2-Online-Einsätzen als nützlich. Logins, Anmelde-Formulare und Chats (z.B. bei "SOCOM") gehen so flott von der Hand. Nur wenige Spiele unterstützen die Tastatur als reine Spielsteuerung – darunter meist nur Offline-Titel wie "Red Faction 2" oder "Deus Ex".





| Hersteller: | Logitech |
|---|---|
| System: | Playstation 2 |
| Preis: | ca. 80 Euro |

Außergewöhnlicher Tastatur-Controller mit Logitech-typischer Verarbeitung und entsprechendem Preis – lohnenswert für PS2-Online-Vielzocker.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔

## ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

| | Playstation 2 | Xbox | Gamecube |
|---|---|---|---|
| **JOYPADS** | | | |
| | Dual Shock 2 | XS Pad | Nintendo-Pad |
| Hersteller: | Sony | Bigben | Nintendo |
| Preis: | ca. 30 Euro | ca. 20 Euro | ca. 35 Euro |
| Fazit: | Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen. | tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. | Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze. |
| MAN!AC Wertung: | ✔✔✔✔✔ | ✔✔✔✔ | ✔✔✔✔✔ |
| **LENKRÄDER** | | | |
| | Driving Force | 360 Modena Racing Wheel | Force Feedback Wheel |
| Hersteller: | Logitech | Thrustmaster | Logitech |
| Preis: | ca. 90 Euro | ca. 80 Euro | ca. 80 Euro |
| Fazit: | hochqualitatives Lenkrad mit Force-Feedback und Schenkelhalterung. | griffiges Lizenz-Steuergerät mit Pedalen und guter Verarbeitung. | ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen. |
| MAN!AC Wertung: | ✔✔✔✔✔ | ✔✔✔✔ | ✔✔✔ |
| **SONSTIGES** | | | |
| | Action Replay Max (PS2) | Logitech Z-680 (PS2, Xbox, NGC) | Flight Stick (NGC) |
| Hersteller: | Bigben | Logitech | Thrustmaster |
| Preis: | ca. 40 Euro | ca. 500 Euro | ca. 40 Euro |
| Fazit: | unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager. | 5.1-Komplettset mit fettem Subwoofer und THX-Zertifikat – für alle Plattformen. | gut verarbeiteter Steuerknüppel mit wählbaren Tastenvoreinstellungen. |
| MAN!AC Wertung: | ✔✔✔✔✔ | ✔✔✔✔✔ | ✔✔✔✔✔ |




Xbox







## FINAL FANTASY X-2

### Das Happy End:

Um eine besonders schnulzige FMV-Sequenz im Abspann von "Final Fantasy X-2" genießen zu dürfen, müsst Ihr beim Durchspielen folgende Schritte beachten: In Kapitel 3 trefft Ihr Euch in Guadosalam mit Maechen. Er treibt sich in derselben Gegend herum, die auch Ormi und Logos frequentieren. Am Ende von Kapitel 3 gilt es, ein Pfeifkonzert mit Yuna zu absolvieren: Lauft auf der Klippe im Abyssum herum und drückt wiederholt die X-Taste, bis Ihr insgesamt vier Pfeiftöne hört. Im fünften Kapitel besucht Ihr dann zunächst den Ort, an dem Tidus in "Final Fantasy X" Yuna das Pfeifen beibrachte und beendet die dortige Mission. Jetzt müsst Ihr nur noch eine Episode in Besaid beenden und könnt dann den Kampf gegen Vegnagun aufnehmen. Habt Ihr die riesige Machina schließlich besiegt, steht Ihr abermals auf der Wiese im Abyssum, wo Ihr nochmal mit der X-Taste pfeift. Zur Belohnung seht Ihr die romantische Zusatzsequenz.

### Chocobo Dungeon:

Sobald Ihr mindestens drei Chocobos auf der Chocobo-Ranch zum fünften Level hochgezüchtet habt, sprecht Ihr Clasko an, um in den Bonus-Dungeon eingelassen zu werden.

### Noch ein Bonus-Dungeon:

Schickt einen Level 5 Chocobo auf die Mi'hen-Straße, um einen weiteren Spezial-Dungeon zu öffnen.

### Via Infinto:

Dieser beinharte und umfangreiche Zusatz-Dungeon öffnet seine Pforten, wenn Ihr im fünften Kapitel die Liftkabine betretet. Hier warten die 'Kinderguardians' auf Euch. Sprecht sie an, um Informationen über den Kerker zu sammeln und geht anschließend durchs Portal in der Nähe.

## TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

### Pausencheats:

Benutzt die aufgelisteten Tasten-Combos im Pausenmodus des Spiels:

Neue Special-Ability
**R + Schwarz halten**
↑ ↑ ↓ ↓
**R + Schwarz loslassen**
X X L

Gesundheit auffrischen
↑ ↓ ↑ ↓ X X X

Kanji
← ← ← → X

Kuji-Anzeige füllen
**R + L halten**
← ← ← → X

Punktestand anzeigen
→ → → ←

Offensivkraft stärken
**R + Weiß halten**
↑ ↓ ↑ ↓

Punktestand verbessern
**Schwarz + Weiß halten**
→ → → ←

### Item-Cheats:

Gebt diese Schummelcodes im 'Ninja Item'-Bildschirm ein.

alle Ninja Items
**R + L halten**
↑ ↓ ↑ ↓ X X X ← → ← → X X X

unendliche Tragekapazität
**R + L + Weiß halten**
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →
**Weiß loslassen** X X X

mehr Ninja Items
**R + L halten**
↑ ← ↓ → X X X

### Alle Charaktere:

Dieser Cheat funktioniert nur im Titelbildschirm des Ninja-Dramas.

alle Charaktere freischalten
**Weiß + Schwarz halten**
↑ → ← ↓
**Weiß + Schwarz loslassen L+R**

## METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

### Psycho Perspektive:

Sobald Meryl von Psycho Mantis kontrolliert wird und im fünften Level vorm Chefbüro stehen bleibt, schaltet Ihr in die Ego-Perspektive und beobachtet die Polygon-Schönheit. Nach einer Weile verändert sich Euer Blickwinkel und Ihr seht Solid Snake durch Meryls Augen, im Hintergrund ertönt Psycho Mantis' infernalisches Schnaufen.

### Der mit dem Wolf tanzt:

Nach dem Kampf mit Psycho Mantis trabt Ihr mit Meryl durch die Wolfsgrube. Am Ende der Höhle wartet Meryl bei zwei Wölfen. Spurtet auf Eure Begleiterin zu und zieht Ihr rasch eins über. Danach schlüpft Ihr schnellstmöglich unter den in der Nähe stehenden Karton. Meryl wird jetzt einen der Wölfe dazu bringen, Euer Versteck per Duftmarke zu markieren. Der Effekt: Die übrigen Wölfe akzeptieren Euch als Rudel-Kollege und lassen Snake in Ruhe, solange er unter der Kiste bleibt.

### Leichtes Spiel mit dem Ninja:

Beim Kampf gegen den Ninja könnt Ihr in der rechten Ecke des Raumes eine Mario-Statue anvisieren, die auf einem Computermonitor steht. Bei jedem Treffer spuckt der Nintendo-Klempner ein Heil-Item aus.

### Meryl strippt:

Bei Eurer ersten Begegnung mit Meryl dürft Ihr Euch als Voyeur betätigen: Wenn Ihr durch den engen Lüftungsschacht kriecht, könnt Ihr durch ein Gitter nach unten in Meryls Zelle gucken. Jedes Mal wenn Ihr das Lüftungssystem erneut betretet, führt Meryl eine weitere gymnastische Übung aus. Wiederholt diese Aktion ein paar Mal, um schließlich Meryls Dessous bewundern zu dürfen.

### Meryl strippt schon wieder:

Die als Wachsoldat verkleidete Meryl verschwindet irgendwann in der Damentoilette, um ihre Tarnung abzulegen. Lauert hinter der Säule vor dem stillen Örtchen und wartet ab, bis Meryl durch die Tür verschwindet. Jetzt müsst Ihr so schnell wie möglich hinterher und zur letzten Parzelle laufen. Wart Ihr flott genug, dürft Ihr Meryls Unterwäsche ein weiteres Mal begutachten.

### Gastauftritte:

An der Rückwand von Psycho Mantis' Büro könnt Ihr drei Gemälde erkennen. In der Mitte hängt das Konterfei von "Metal Gear"-Macher Hideo Kojima, links "Twin Snakes"-Regisseur Kitamura und rechts der Silicon-Knights-Boss Denis Dyack.

## JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

### Platin-Cheats:

Die folgenden Schummel-Combos funktionieren nur auf der PS2 und setzen eine bestimmte Anzahl gesammelter 'Platin-Medaillen' voraus, die Ihr Euch zuvor im Einzelspieler-Modus verdienen müsst. Die jeweiligen Bedingungen sind in grauer Schrift angegeben.

alle Waffen
17 Medaillen
● ▲ ✖ ✖ ●

Tarnung
13 Medaillen
● ▲ ✖ ▲ ■

doppelte Munition
7 Medaillen
● ● ✖ ● ▲

doppelter Schaden
9 Medaillen
● ▲ ▲ ■ ●

volle Bewaffnung
11 Medaillen
● ● ▲ ■ ■

volle Batterie:
15 Medaillen
● ▲ ▲ ✖ ●

goldene Pistole:
1 Medaillen
● ▲ ✖ ● ▲

bessere Batterie
5 Medaillen
● ■ ■ ✖ ●

bessere Auto-Bodenhaftung:
3 Medaillen
● ✖ ✖ ■ ▲

Platinum-Pistole:
27 Medaillen
● ■ ■ ● ✖

Zeitlupe:
25 Medaillen
● ■ ▲ ✖ ▲

unendlich Munition:
23 Medaillen
● ✖ ●

unendlich Batterie
19 Medaillen
● ■ ● ■ ▲

### Nahkampf-Konter:

Setzt die folgende Tasten-Combo ein, sobald ein sinistrer Scherge sich anschickt, Euch eins überzubraten. Mr. Bond kontert so die Attacke und schickt den Opponenten mit einem Schlag auf die Matte.

✖ + ■ + ↑

## GOBLIN COMMANDER

### Cheat-Liste:

Haltet die unten angegebene Tastenkombination drei Sekunden lang gedrückt, bevor Ihr einen der aufgelisteten Cheats benutzt.

L1 + R1 + ▲ + ↓

100 Goldstücke
L1 R1 R1 R1 R1 L1 ▲ L1 L1 L1

100 Seelen
R1 L1 L1 L1 L1 R1 ▲ R1 R1 R1

1.000 Goldstücke & Seelen
R1 R1 L1 R1 R1 ▲ ▲ ▲ L1 L1

Kriegsnebel deaktivieren
R1 L1 R1 R1 L1 L1 ▲ ▲ L1 R1

God-Modus
R1 R1 R1 L1 L1 L1 R1 L1 ▲ R1

Zeitlupe
L1 L1 L1 L1 L1 ▲ ▲ ▲ ▲ R1

Zeitraffer
R1 R1 R1 R1 R1 L1 ▲ R1 R1 R1

### Cheat-Liste:

Auch auf der Xbox müsst Ihr die Cheats erst hiermit aktivieren:

L + R + Y + ↓

100 Goldstücke
L R R R R L Y L L L

100 Seelen
R L L L L R Y R R R

1.000 Goldstücke & Seelen
R R L R R Y Y Y L L

Kriegsnebel deaktivieren
R L R R L L Y Y L R

God-Modus
R R R L L L R L Y R

Zeitlupe
L L L L L Y Y Y Y R

Zeitraffer
R R R R R L Y R R R

### Cheat-Liste:

Auf dem Gamecube haltet Ihr diese Combo für drei Sekunden gedrückt:

L + R + Y + ↓

100 Goldstücke
L R R R R L Y L L L

100 Seelen
R L L L L R Y R R R

1.000 Goldstücke & Seelen
R R L R R Y Y Y L L

Kriegsnebel deaktivieren
R L R R L L Y Y L R

God-Modus
R R R L L L R L Y R

Zeitlupe
L L L L L Y Y Y Y R

## TAK UND DIE MACHT DES JUJU

### Die Macht der Cheats:

Sämtliche aufgelisteten Cheats benutzt Ihr im Pausenmodus des Spiels. Den jeweiligen Effekt seht Ihr nach korrekter Eingabe im 'Extras'-Menü.

alle Extras freischalten
← → ■ ■ ● ● ← →

100 Federn
■ ▲ ● ■ ▲ ● ■ ▲

alle Juju-Power-Ups
↑ → ← ↓ ▲ ● ■ ↓

alle Mondsteine
▲ ▲ ■ ■ ● ● ← →

alle Pflanzen
■ ▲ ● ← ↑ → ↓ ↓

alle Yorbels
↑ ▲ ← ■ → ● ● ← →

alle Filme
← → ■ ■ ▲ ▲ ← →

### Gamecube-Cheats:

Auch auf Nintendos Würfel benutzt Ihr die Tastenkombinationen, nachdem Ihr das Spiel pausiert habt. Sodann schaut Ihr Euch im 'Extra'-Menü die Wirkung der Cheats an.

alle Extras freischalten
← → B B X X ← →

100 Federn
B Y X B Y X B Y

alle Juju-Power-Ups
↑ → ← ↓ Y X B ↓

alle Mondsteine
Y Y B B X X ← →

alle Pflanzen
B Y X ← ↑ → ↓ ↓

alle Yorbels
↑ Y ← B → X ↓ ↑

alle Filme
← → B B X X ← →

### Konzept-Skizzen :

Sobald Ihr alle Pflanzen gesammelt oder den obigen Cheat eingesetzt habt, könnt Ihr im 'Extra'-Menü des Spiels einige Skizzen und Artwork-Studien aus der Werkstatt des Spiel-Entwicklers bewundern.

### Storyboards freischalten:

Die Storyboards für die Zwischensequenzen könnt Ihr im 'Extra'-Menü einsehen. Ihr müsst vorher lediglich 200 Yorbels sammeln oder den entsprechenden Cheat benutzen.

## KIRBY AIR RIDE

### Drachen freischalten:

Ein mächtiger Flammenspucker stellt sich Euch im 'Free Run'-Modus zur Verfügung, wenn Ihr die folgenden Bedingungen erfüllt.

1. Erreicht im 'Hochsprung'-Modus mehr als 1000ft
2. Fliegt im 'City Trial' durch fünf Ringe
3. Überfliegt mehr als 1300ft im 'Air Glider'-Modus

### Hydra freischalten:

Auch eine Hydra könnt Ihr im 'Free Run'-Modus aufstöbern, wenn Ihr die aufgelisteten Bedingungen erfüllt.

1. 1.500 Feinde im 'Kirby Melee' besiegen
2. Im 'Destruction Derby' 150 Mal Euren Rivalen umwerfen
3. Sämtliche Häuser im 'City Trial' vernichten

### 'Air Ride'-Charaktere:

Im 'Air Ride'-Modus könnt Ihr folgende Bonus-Charaktere freischalten, wenn Ihr zuvor die unten aufgelisteten Bedingungen erfüllt.

Galax
100 Runden in einem beliebigen Level absolvieren

Meta-Ritter
über 30 Minuten fliegen

König Dedede
1.000 Feinde erledigen

brauner Kirby
'Wing Star' benutzen, um 'Zeroyon Attack 2' in weniger als 30 Sekunden zu absolvieren

grüner Kirby
drei Schwertritter schlucken und das Rennen gewinnen

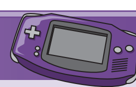
violetter Kirby
besteht zwei Runden eines Rennens in 'Airoon' und braucht dafür weniger als 2:30 Minuten

weißer Kirby
besteht zwei Runden eines Rennens in 'Vallerion' und braucht dafür weniger als 2:30 Minuten

### Aussteigen:

Im 'City Trial'-Modus könnt Ihr Euren Untersatz verlassen, indem Ihr den **A-Knopf** drückt und anschließend den **Analogstick nach unten** bewegt.

# METROID: ZERO MISSION



**Original Cheats:**
Gebt die folgenden Cheats ein, sobald Ihr Euch in der Passwort-Funktion des "Metroid"-Originals befindet. Zugang zum NES-Urgestein bekommt Ihr erst, wenn Ihr "Zero Mission" durchgespielt habt.

bestes Ende ohne Anzug
**X----- --N?WO dV-Gm9 W01GMI**
Debug-Modus
**BOMBS_MISSLE SREW_ATACK_**
Hard-Modus
**999999 999999 KKKKKK KKKKKK**
unendlich Raketen und Energie mit sämtlichen Upgrades
**NARPAS SWORD0 000000 000000**
Morph-Ball und Bomben
**000000 000000 4G0000 00000H**
Samus ohne Anzug
**JUSTIN BAILEY / ------ ------**
mit Samus ohne Anzug beginnen
**000000 000020 000000 000020**
in Norfair mit Samus ohne Anzug, aber mit Raketen-Upgrade beginnen
**SAMUS8 RIDLEY 444444 444444**
In Kraids Versteck beginnen. Mit folgender Ausrüstung: Longbeam, Icebeam, Bomben, Sprungstiefel, Screw, Varia-Suit und 255 Raketen
**JUSTIN BAILEY ------**
nach dem Sieg über Motherbrain in Tourian starten
**Samus_Beats_/Mother Brain_(_=space)**

**Verschiedene Abspänne:**
Insgesamt acht unterschiedliche Abspann-Sequenzen schlummern im "Metroid"-Modul. Um die Filmchen bewundern zu dürfen, habt Ihr nur die Bedingungen in der folgenden Liste zu erfüllen. Wer das Abenteuer bereits durchgezockt hat, kann sich im Karten-Modus jederzeit seine Spielzeit ansehen.

Samus in Shorts an der Bar
**normaler Schwierigkeitsgrad in weniger als zwei Stunden mit 100 Prozent**
Samus in Shorts in einer Stadt
**normaler Schwierigkeitsgrad in mehr als zwei Stunden mit 100 Prozent**
Samus auf einem Felsen
**einfacher Schwierigkeitsgrad oder in mehr als vier Stunden mit mehr als 15 Prozent**
Samus im blauen Anzug
**normaler Schwierigkeitsgrad in weniger als zwei Stunden mit mehr als 15 Prozent**
Samus in Shorts über einer Stadt
**harter Schwierigkeitsgrad in weniger als zwei Stunden mit 100 Prozent**
Samus in Shorts am Fenster
**normaler Schwierigkeitsgrad mit weniger als 15 Prozent**
Samus-Portrait
**harter Schwierigkeitsgrad mit weniger als 15 Prozent**
Samus ohne Helm, Sonnenuntergang
**normaler/harter Schwierigkeitsgrad in 3 Stunden mit mehr als 15 Prozent**

# ▪ ▪ ▪ MAN!AC ▪ ▪ ▪ Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

| | |
|---|---|
| Aggressive Inline (1 Seite) | 0190/829076201 |
| Blood Omen (8 Seiten) | 0190/829076202 |
| DOAX (4 Seiten) | 0190/829076214 |
| Drakan (8 Seiten) | 0190/829076211 |
| Final Fantasy 10 (2 Seiten) | 0190/829076203 |
| Gran Turismo Concept (2 Seiten) | 0190/829076212 |
| Legend of Zelda WW (4 Seiten) | 0190/829076222 |
| Lost Kingdoms (2 Seiten) | 0190/829076215 |
| Munch's Oddysee (6 Seiten) | 0190/829076204 |
| Pikmin (2 Seiten) | 0190/829076205 |
| Ratchet & Clank | 0190/829076218 |
| Shenmue (5 Seiten) | 0190/829076206 |
| Silent Hill (2 Seiten) | 0190/829076221 |
| Soul Reaver (4 Seiten) | 0190/829076207 |
| Spiderman (2 Seiten) | 0190/829076208 |
| Splinter Cell | 0190/829076219 |
| Super Mario Sunshine (6 Seiten) | 0190/829076216 |
| Tekken 4 (2 Seiten) | 0190/829076217 |
| Tenchu (4 Seiten) | 0190/829076220 |
| Turok Evolution (2 Seiten) | 0190/829076213 |
| Virtua Fighter 4 (7 Seiten) | 0190/829076209 |
| V-Rally 3 (2 Seiten) | 0190/829076210 |



# MTX MOTOTRAX

**▶ Superschnelle Räder**
Gebt einfach diese Cheatkombination im Options-Menü ein.
**JIH345**

# SWORD OF MANA

**▶ Schwarze Gegner:**
Kein Rassismus: Wenn Ihr mehr als 1.000 Gegner desselben Typus besiegt, sind Monster dieser Art fortan dunkel eingefärbt. Diese schwarzen Gegner stecken deutlich mehr ein und teilen auch kräftiger aus. Lohn der Mühen sind wesentlich bessere Gegenstände, die von besagten Noir-Gegnern zurückgelassen werden.

**▶ Den Mana-Schrein umgehen:**
Den Mana-Schrein müsst Ihr nicht durchqueren, wenn Ihr keine Lust dazu habt. Folgt nach der goldenen Statue Bildschirm für Bildschirm diesen Richtungsangaben: Norden, Osten, Süden, Westen, Westen, Norden.

**▶ Billige Wiederauferstehung:**
Sollte Euer Kampfgefährte das Zeitliche segnen, sucht Ihr eine goldene Statue, speichert und belebt ihn mit einem Gral-Item. Danach lasst Ihr Euch von einem Monster erledigen. Ihr startet bei der Statue, Euer Gefährte lebt und der Gral ist unverbraucht.

# POKÉMON CHANNEL

**Anime Part 5 freischalten:**
Am fünften Tag wird ein PNF 'Newsflash' über eine fünfte 'Anime-Disc' ausgestrahlt. Mit dem 'Mt. Snowfalls'-Pass könnt Ihr Euch auf die Suche nach der Scheibe machen. Fahrt mit dem Bus zum Snowfall-Berg und haltet Euch rechts. Am Ende des Wegs steht ein Schild, das Ihr anklickt. Nun erscheint ein Gengar, den Ihr ebenfalls anklickt. Ihr werdet dann auf eine 'Duskull-Lampe' hingewiesen. Verlasst also den Ort und geht nach 'Springleaf Field'. Sprecht dort Duskull an und beantwortet seine Frage korrekt. Anstatt einer Karte oder eines 'P10' gibt er Euch die 'Duskull-Lampe'. Zurück bei den Ruinen der Wahrheit (auf Mt. Snowfall) sprecht Ihr nochmals den Gengar an und werdet prompt durchgelassen. Drinnen gibt es zwei Flecken, die Pikachu anblitzen kann – ein Schild erscheint. Nach einem weiteren herzhaften Klick findet Ihr Euch bei einem Grabstein wieder. Untersucht ihn und beantwortet die Frage über Pikachu – klickt hierfür das 'X' an. Der Grabstein wird nun mit einer Golbat-Statue vertauscht. Manipuliert diese, bis Pikachu schließlich eingeklemmt wird. Jetzt wackelt Ihr mit dem Analog-Stick rum, damit Pikachu mitsamt Disc wieder zum Vorschein kommt. Sobald Ihr rausgeht, schnappt sich ein Magnemite den Datenträger. Ab jetzt könnt Ihr den fünften Teil des Animes jederzeit ansehen.

**Express-Zustellung:**
"Pokemon Channel" orientiert sich an der Gamecube-Uhr, um so die Spielzeit zu berechnen. Will heißen: Wenn Ihr im Spiel zwei Tage auf einen Gegenstand warten müsst, vergeht diese Zeitspanne in Echtzeit! Nutzt diesen Umstand zu Eurem Vorteil: Schaltet Euren Gamecube bei geöffnetem Deckel an, um zu den Systemeinstellungen zu gelangen. Hier dreht Ihr an der Uhr und spult quasi einen virtuellen Tag vor, um den heiß ersehnten Gegenstand sofort in die Finger zu bekommen.

**Kinoprojektor freischalten:**
Den dekadenten Projektor dürft Ihr benutzen, wenn Ihr Euch alle fünf Teile der 'Pichu Bros. Party Panic'-Reihe verdient habt.

**Zapping:**
Drückt beim Fernsehen die L- und R-Tasten, um zwischen den Programmsegmenten umzuschalten.

**'Hosted by Kasumi':**
Sobald Ihr das Spiel zum ersten Mal durchgespielt habt, bringt Euch Togepi die 'Hosted by Kasumi'-Disc vorbei. Damit könnt Ihr die 'Pichu Bros. Show' endlich in der japanischen Originalversion konsumieren.

# Final Fantasy X-2

Playstation 2

## Player's Guide – Teil 2

Der zweite Teil unseres Player's Guide geleitet Euch durch die Hauptmissionen der letzten drei Kapitel bis zum finalen Gefecht gegen Vegnagun. Sämtliche Nebenmissionen findet Ihr in den Tabellen. *mw*

### Kapitel 3

#### Mission 9: Besaid

Die folgenden Aufträge könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Wir fangen mit Besaid an. Im Dorf angekommen, schaut Ihr bei Lulu vorbei, die Euch zum Tempel schickt. Hier führt Ihr ein Gespräch mit Beclem, um die Mission zu starten. Der Weg durch den Tempel ist recht linear: Kämpft Euch bis zum verwundeten Wakka vor. Von dort aus geht es direkt weiter zum Endgegner Valfaris. Dieser fehlgeleitete Aeon attackiert mit starker Magie: Verstärkt die Z-Abwehr Eurer drei Damen und benutzt während des Scharmützels eine Weißmagierin. Nach dem Sieg steuert Ihr die Insel Kilika an.

#### Mission 10: Kilika

Auf Kilika sucht Ihr erst einmal Donnas Haus und entscheidet Euch dann, mit ihrer Hilfe das bewachte Tor zum Tempelpfad zu überwinden. Wartet, bis das Tor geöffnet ist und Donna den Wachmann in ein Gespräch verwickelt hat. Beobachtet die Bewegungsabfolgen (R1), bis Ihr den richtigen Augenblick abpassen und durch das Tor (X-Taste) rennen könnt. Im Wald sind alle drei Routen nach Norden versperrt. Vom mittleren Pfad aus könnt Ihr über die Baumwipfel die Wachposten umgehen und Euch zur Tempeltreppe vorarbeiten. Die Kämpfe in diesem Abschnitt sind recht happig; scheut Euch nicht, den Flucht-Befehl zu gebrauchen. Wie schon in Besaid müsst Ihr auch hier die Monsterplage im Tempel ausmerzen. Fahrt von der Haupthalle aus nach unten und berührt die blaue Flammenwand. Ein Kampf folgt, den Ihr mit magischen Attacken oder einem Reflek-Zauber leicht bestehen könnt. Danach müsst Ihr im folgenden Raum drei weitere Flammenfelder löschen. Nehmt Euch erst das rechte, dann das linke und zuletzt das mittlere Feuerelement vor, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Hier erwarten Euch zwei Flammenwesen und der Samurai-Sphäroid. In der letzten Tempelkammer brutzelt der Endboss Ifrit. Schützt Euch mit allen hitzeabweisenden Accessoires und Paletten und greift vornehmlich mit dem Kälte-Element an. Zurück auf der Celsius trudelt gleich der nächste Notruf aus dem Djose-Tempel ein.

#### Mission 11: Djose-Tempel

Im Tempel schreitet Ihr die Stufen bis zur Aufzug-Plattform empor und fahrt nach oben. Das mit Blitzen versperrte Tor öffnet Ihr, indem Ihr im angrenzenden Raum einen Altar verschiebt. Vorsicht: Nur ein Altar ist der richtige. Alle anderen triggern Kämpfe. Der nun offene Durchgang führt zu einer Treppe, oben wartet Ixion, der Endgegner. Schützt Euch gegen Blitz- und Zauberangriffe und setzt dem Einhorn mit dem Element Wasser zu.

**Nebenmissionen in Kapitel 3**

| Wo? | Was? | Ab wann verfügbar? |
|---|---|---|
| Besaid | Minispiele und Items | immer |
| Luca | 'Sphäro-Break' Minispiel | immer |
| Mi'hen-Straße | Machina zähmen | immer, beeinflusst 'Detektiv Rin'-Mission |
| Macalania-Wald | Reisebedarf-Shop helfen | immer |
| Bikanel-Wüste | Kaktorensuche | immer, erst in Kapitel 5 beendbar |
| Stille Ebene | Talgrundhöhle erforschen | immer |
| Berg Gagazet | Ronso aufhalten | immer |

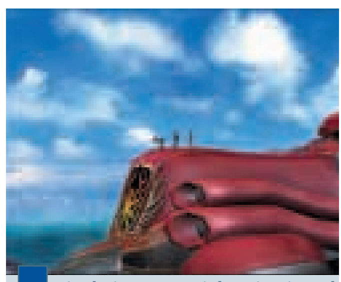
**Nebenmissionen in Kapitel 4**

| Wo? | Was? | Ab wann verfügbar? |
|---|---|---|
| Celsius | Sphärophone durchsehen | immer, sobald Ihr Shinra ansprecht |
| Mi'hen-Straße | Detektiv Rin-Fall beginnen | immer, erst im Kapitel 5 beendbar |

### Kapitel 4

#### Mission 12: Illuminum

Bevor Ihr zur nächsten Mission ins Illuminum aufbrecht, habt Ihr an Bord der Celsius noch Einiges zu tun: Schaut Euch als Erstes auf dem Außendeck des Schiffes um und unterhaltet Euch mit Paine.
Dann sprecht Ihr auf der Brücke mit Shinra, um durch die Sphärofone zu spähen. Arbeitet Euch nacheinander durch folgende Verbindungen: Auf Besaid palavert Ihr mit Wakka, Donna ist Eure Gesprächspartnerin auf Kilika, im Fungus-Pass ratscht Ihr mit Yaibal und in Bevelle schließlich steht eine Unterhaltung mit Maroda an. Nach dieser Fragestunde lenkt Kumpelchen die Celsius endlich in Richtung Illuminum. Hier gilt es, den Querulanten Tobli aufzuspüren. Folgt dem Weg in Richtung Flussufer, bis Ihr die Haltestelle des Transportelefanten erreicht. Fragt alle Passanten nach Toblis Aufenthaltsort und kehrt zurück zum südlichen Ufer des Flusses. Geht den Weg zurück und kehrt um, sobald Tobli auf einem Höllengefährt an Euch vorbei rast. Nach Toblis' Crashtest überquert Ihr per Schnu-Elefant den Fluss, redet hierzu einfach mit dem verantwortlichen Hypello, und lauft weiter nach Guadosalam. Vor den Toren der Wurzelsiedlung könnt Ihr Tobli dann endlich stellen.


PS2 Die drei Damen spielen Titanic und halten eine Krisensitzung ab.

#### Mission 13: Donnersteppe

In den Quartieren der Celsius steht jetzt erst einmal ein "Dancing Stage"– Klon auf dem Plan: Je besser Ihr im Rhythmus Tasten drückt, umso exquisiter fällt die Belohnung aus. Der nächste Halt ist die Donnersteppe. Der Weg zur Drachenhöhle ist auf Eurer Karte angegeben. In der Höhle müsst Ihr neben etlichen Kisten nur ein paar Absprungpunkte finden, um zum Salamander-Drachen vorzudringen. Dieser Endboss teilt mächtigen Feuer-Schaden aus, dem Ihr mit entsprechenden Accessoires und Paletten begegnen solltet ('Hitzering' oder 'Pyro-Krieger'). Verpasst dem Wurm als Dankeschön einen Gefrierschock mit Eisangriffen und dem 'Eisga'-Zauber. Draußen werdet Ihr von der Celsius abgeholt; sprecht hier mit allen Anwesenden, zuletzt mit Tobli, um das Konzert zu starten. Nach dem fulminanten Auftritt steht noch ein kurzer Plausch mit Leblanc im Maschinenraum der Celsius auf dem Programm. Auf der Brücke führt eine Unterredung mit Tobli zum fünften und letzten Kapitel des Spiels.

### Kapitel 5

#### Mission 14: Abyssum

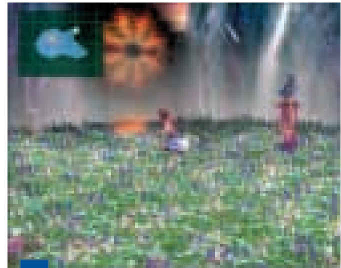
Bevor Ihr den letzten Ausflug ins unheilschwangere Abyssum wagt, soll-

## Nebenmissionen in Kapitel 5

| Wo? | Was? | Ab wann verfügbar? |
|---|---|---|
| Besaid | Besucht Lulus Baby | immer |
| Kilika | Donna helfen | im Kapitel 4 mit Donna 'sphärophonieren' |
| Luca | Blitzball spielen | immer |
| Mi'hen-Straße | Detektiv Rin Fall auflösen | der Fall beginnt in Kapitel 4 |
| Fungus-Pass | Kampfturnier | immer |
| Djose-Tempel | Machina testen | immer |
| Illuminum | Tobli besuchen | immer |
| Guadosalam | mit Twamel sprechen | im Kapitel 3 die Gagazet-Ronsos aufhalten |
| Donnersteppe | Blitzableiter entmonstern | immer |
| Macalania-Wald | Sphäroid-Quellen suchen | im Kapitel 3 die Gagazet-Ronsos aufhalten |
| Bikanel-Wüste | Kaktorensuche | immer, beginnt in Kapitel 3 |
| Bevelle | mit Maroda sprechen | immer |
| Stille-Ebene | PR-Duell und Minispiele | immer |
| Berg Gagazet | mit Kihmari sprechen | immer |
| Celsius | Maskottchen-Sphäroid | sobald alle Episoden abgeschlossen sind |

tet Ihr Eure Damen etwa auf Level 45 hochtrainieren und zumindest Yunas Spezialkostüm voll ausgebaut haben. Brüderchen bringt Euch auf verschiedenen Wegen ins Abyssum. Der einfachste Zugang führt über Bevelle, an allen anderen Startpunkten müsst Ihr kleinere Rätsel ausführen, bis Ihr auf den gemeinsamen Weg gelangt. Alle Pfade führen nach einiger Zeit zusammen und weiter nach unten durch starke Monsterhorden zum ersten Endgegner: einer dunklen Shiva-Bestia. Habt Ihr Yunas 'Floral-Flural' Kostüm bereits ausreichend hochtrainiert, könnt Ihr diesen und die folgenden zwei Endboss-Kämpfe locker gewinnen: Mit der 'Unbeirrbarkeit'-Kostümpalette wechselt Ihr flott zum Spezial-Kostüm und haut den Endbossen Euren 'Finalakt'-Angriff um die Ohren. Setzt Ihr auf die Kampfkraft Eurer Party im Normal-Modus, solltet Ihr mit einer Weißmagierin 'Shell' und 'Protess' sprechen und physischen Schaden schnellstmöglich heilen. Shiva nimmt besonders starken Schaden durch Hitze-Attacken. Nach diesem ersten Gefecht kehrt Ihr zuerst nach oben zurück, um zu speichern und steigt anschließend weiter in die Tiefe ab. Hier erwarten Euch Rug, Dug und Mug. Konzentriert Eure Angriffe auf eine der drei Insekten-Bestias. Eine heilende Weißmagierin ist Pflicht. Schaden verabreicht Ihr in diesem Kampf am besten mit der 'Kugelhagel'-Fähigkeit der Schützin, durchschlagenden Schwert-Techniken oder der oben erwähnten 'Floral-Flural'-Superblume. Das dritte und letzte Hindernis auf dem Weg nach unten ist Anima, das greuliche Mumienmonster. Schützt Euch gegen seine nervigen Status-Attacken oder heilt sie mit dem 'Medica'-Zauber. Der Schwachpunkt der nekrophilen Bestia ist das Element Himmel.

Habt Ihr Euch bis zur Blumenwiese am Grund des Abyssums vorgekämpft, dürft Ihr noch mal speichern, bevor es zur letzten Mission ins orange Portal geht.



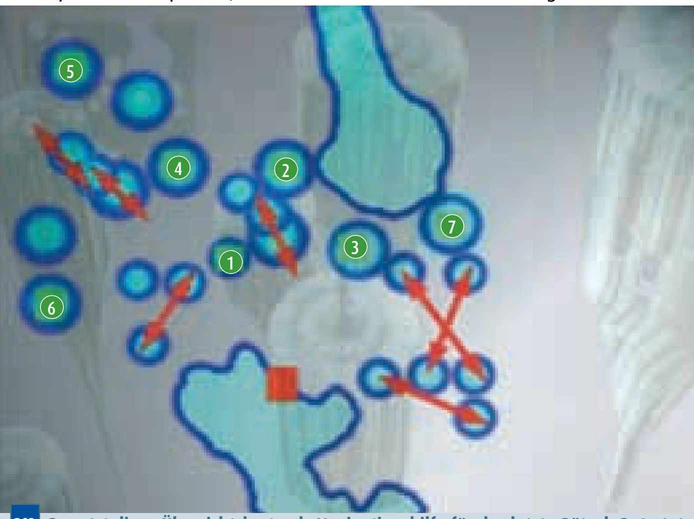
PS2 Durch den orangen Nebel werdet Ihr ins Herz des Abyssums gebeamt.

### Mission 15: Das Herz des Abyssums

Auf dem psychedelischen Pfad im Nirgendwo tretet Ihr als erstes links auf die Bodenplatte, um eine Notenfolge anzuhören, die Ihr am Pult weiter oben eingebt. Das Portal im Norden wird jetzt entschärft. Tretet Ihr vorher in die Blitze, müsst Ihr einen ekelhaften Zwischengegner erledigen, den Ihr somit besser umgeht. Jetzt lauft Ihr alle Pfade nach Norden ab. Wartet bei den kleinen Portalen auf die Lücke während den Blitzintervallen und haltet nach weiteren blauen Trittsteinen Ausschau. Insgesamt vier dieser runden Platten müsst Ihr betreten, um weitere Tonfolgen zu lernen. Vor dem nächsten großen Portal seht Ihr rechts wieder ein Kontrollpult und eine Kiste. Ein herzhafter Sprung trägt Euch hinüber. Danach könnt Ihr durch das nächste Portal wandeln und müsst nochmals drei Notenplatten finden und einmal mehr eine Melodie an einem Pult spielen, damit Ihr durch ein drittes Portal gelangt. Hier wartet endlich Gippal, und nach einer Gruppenberatung dürft Ihr den letzten Teil des Abyssums betreten. Ein besonders nerviges Musikrätsel steht jetzt noch zwischen Euch und der finalen Konfrontation mit Vegnagun: Folgt hier einfach unserem Lösungsbild, das aus Einzelbildern der Übersichtskarte zusammengebastelt ist. Die schwebenden Plattformen tragen Euch zu den auf der Karte grün markierten Notenplattformen. Die richtige Reihenfolge haben wir mit Ziffern kenntlich gemacht. Habt Ihr Euch unterwegs verstiegen, könnt Ihr die gespielte Melodie beim herumsurrenden Kamera-Rekorder löschen. Sobald Ihr die Platten in der richtigen Reihenfolge betreten habt, könnt Ihr durch das letzte Portal gehen und seht nun endlich den gigantischen Vegnagun am Horizont. Der Weg sieht vielleicht unübersichtlich aus, ist aber recht linear – haltet immer nach Norden auf den Schwanz der Mega-Machina zu.

## Vegnagun

Der letzte Kampf gegen die riesige Höllenmaschine ist in mehrere Teile gegliedert. Zwischen den Kämpfen wird Eure Party geheilt. Trotzdem solltet Ihr nochmal zurück zum Speicher-Sphäroiden spurten, wenn Ihr einen Teil besiegt habt. Der erste Kampf wird gegen den Schwanz geführt. Eine starke Weißmagierin spricht ständig 'Vitga', um die LP der Party im grünen Bereich zu halten. Vegnaguns Anhängsel ist lediglich gegen das Himmel-Element stark verwundbar, andere Schwachstellen hat er nicht. Benutzt den Kriegerangriff 'Exkalibur' oder Yunas Floral-Flural-Spezialkostüm. Weiter geht die Schlacht gegen die Beine. Ignoriert die Sphäroiden-Ampel und haltet voll auf Vegnaguns dürre Haxen. 'Shell' und 'Protes' erweisen sich als äußerst brauchbar, LP-Verluste gleicht Ihr mit der 'Beten'-Fähigkeit Eurer Weißmagierin aus. Die Beine haben keine elementaren Schwachpunkte, sind aber immun gegen Angriffe mit Gravitation. Der letzte Teil von Vegnagun ist in drei Einzelgefechten zu bezwingen. Wie gehabt fährt die Weißmagierin die volle Palette ihrer Heilkunst auf. Ignoriert jetzt die Beine und konzentriert Euch auf Vegnaguns Rumpf. Dieser und die folgenden Kämpfe sind mit den stärksten Attacken des 'Floral-Flural'-Kostüms kein Problem. Vegnaguns hässliche Visage könnt Ihr erst attackieren, wenn Ihr die beiden Stoßzähne links und rechts weggeputzt habt. Nutzt Yunas 'Finalakt'-Angriff. Den vierten Kampf müsst Ihr gewinnen, bevor Vegnaguns Pilot siebenmal gesprochen hat, also setzt eher auf Risiko: Es gilt 38.420 HP zu dezimieren. Der allerletzte Gegner stellt Euch eher vor eine dramaturgische Herausforderung.




PS2 Benutzt diese Übersichtskarte als Navigationshilfe für das letzte Rätsel. Betretet die nummerierten Felder in der angegebenen Reihenfolge. Die roten Pfeile symbolisieren die Richtungen der Schwebeplattformen. Das rote Quadrat stellt den Speicherpunkt dar. Daneben schwebt der Rekorder, der das Rästel bei Bedarf neu startet.

# Splinter Cell Pandora Tomorrow

Xbox

Schleicht Euch: Wer die Terroristen und Biowaffen von "Pandora Tomorrow" unschädlichen machen will, muss nicht nur überraschend zuschlagen, sondern auch weitgehend unentdeckt bleiben. Experimentiert im Dunklen mit den Wachen, um ihre Reaktion auszuloten: Geschickte Spione werden nämlich selbst bei einem halben Meter Abstand zum Feind nicht entdeckt. Unser Player's Guide verrät Euch alle wichtigen Taktiken und Kniffe, nennt aber nicht jedes Detail: Um die vielen Codeschlösser zu öffnen, benutzt Ihr alle Computer und sammelt die Datasticks von den Wachen – für Kenner reine Routine. Im ersten Teil führen wir Euch von Dili über Paris nach Jerusalem, die Lösung der vier übrigen Missionen folgt in der nächsten MAN!AC.

## PLAYER'S GUIDE – TEIL 1

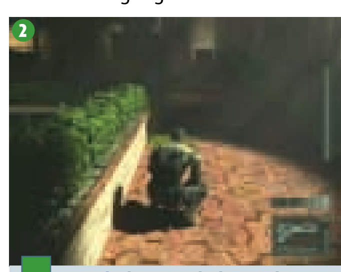
### Level 1: Botschaft Dili

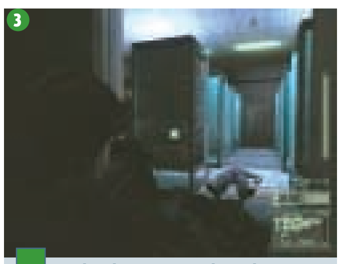
Eilt geradeaus zum Steg, klettert hoch und folgt dem Weg zur Leiter. Diese führt zu einer Stange, an der Ihr zu einem zweiten Steg rutscht. Über die Querstrebe hangelt Ihr Euch anschließend zum Bootshaus – dabei müsst Ihr die Füße hochziehen. Folgt der Terrasse und betretet das Haus: Knackt mit dem Dietrich die Tür in den zweiten Raum und klettert dort an der Stange in die obere Etage. Durch das Gitter im Boden springt Ihr nach unten. Ihr findet Euch in einem Hinterhof wieder, folgt ihm, duckt Euch links hinten und kriecht unter der Terrasse durch. Nun nehmt Ihr die Treppe und überquert die zweite Terrasse. Lehnt Euch gegen den Bretterzaun links neben der Treppe und folgt dem schmalen Durchgang. In der Hocke schleicht Ihr Euch an die Wache heran, zieht Ihr eins über die Rübe und versteckt sie im Schatten.
Wenige Schritte später folgen Minenfelder, die Ihr nur mit der Thermaloptik entdeckt: Das erste umgeht Ihr unter der Terrasse links, am zweiten hangelt Ihr mit dem Balken links (über der Kiste) vorbei.
Folgt dem Pfad um die Ecke und lauft in den Gang links: Am Ende stemmt Ihr Euch per Spagat zwischen die Wände und kraxelt via Sprung nach oben. Nach mehreren Räumen gelangt Ihr zum Botschaftsgelände, rutscht die Stange runter und überquert leise den Bach. Folgt der Baumreihe (1), umgeht oder betäubt die Wache. Im Hof rechts greift Ihr die nächste Wache, um sie zum Wasser zu zerren und zu verhören. Nach wenigen Sekunden erscheint eine weitere Wache. Wartet ab und kraxelt rechts über die Stange zur Botschaft.
Nach der Ladepause klettert Ihr links über die zwei Leitern auf den Balkon des Hauses. Lehnt Euch an die Wand und kriecht unter den Fenstern durch. Am Ende des Balkons klettert Ihr per Stange zum Dach, von dort hangelt Ihr nach rechts zum Balkon. Stürmt durch den Vorhang und beendet das Verhör mit einer Handkante. Dann plaudert Ihr mit Douglas, öffnet die rechte Tür und betäubt die Wache auf dem Balkon. Folgt dem Gang zur Treppe und schießt auf die Lichter im oberen und unteren Stockwerk. Dann überrascht Ihr unten die Wache an der Säule und verstaut sie im Raum unter der Treppe. Folgt der gegenüberliegenden Wand auf Höhe der Wachen, mit der Flasche lockt Ihr sie zur Treppe. Rechts neben den Wachen führt ein Gang in den Innenhof. Wartet bis der rechte Scheinwerfer die Treppe beleuchtet und folgt dann dem Lichtkegel (2) rechts den Hof entlang bis zur Treppe auf der anderen Seite. Schleicht durch die Tür zwei Stockwerke hoch und betäubt die Wache auf dem Balkon. Hinter der Tür findet Ihr Ingrid, plaudert mit Ihr und eilt zurück ins Erdgeschoss. Die Tür rechts von der Treppe führt in den Hof: Bekämpft die zwei Wachen und löscht die Scheinwerfer mit den Schaltern auf den Holztürmen – am Dock wartet ein Boot, mit dem Ihr schließlich flüchtet.


1
XB Die Wache am Bach ist hellwach und achtet zudem auf Vögel, die Ihr aufschreckt: Durchquert den Bach und schleicht Euch die Baumreihe entlang.

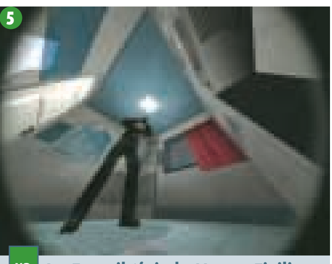
### Level 2: Tiefkühllabor

Rutscht die Leiter runter, folgt dem Gang um die Ecke und überwältigt den Soldaten. Dann folgen die beiden Wachen am Ende der Waggons: Am besten löscht Ihr alle Lichter und nähert Euch vorsichtig im Waggon, über die Tonnen könnt Ihr klettern. Nehmt Euch erst die Wache im Waggon und anschließend den Kerl draußen vor. Eilt zum Feuer und schießt auf das Ventil, um die Flammen zu löschen. Mit der flexiblen Optik linst Ihr in den nächsten Raum, um der Wache dort in den Rücken zu fallen. Ein Zimmer weiter warten zwei Wachen auf eine Abreibung, die linke überlässt Euch einen Datastick. Im Gang knackt Ihr die Tür links mit dem Dietrich. Die Halle nach der Umkleide ist auf den ersten Blick leer, es kommen aber drei Wachen herein! Sprintet gleich nach rechts hinter die geöffnete Tür und verharrt in der Hocke. Eine Wache kommt dann ganz nahe, beim zweiten Mal schlagt Ihr sie nieder. Die zweite Wache verschwindet nach wenigen Sekunden wieder und die dritte geht in die Leichenkammer, dort stellt Ihr sie schließlich kalt. Einen Raum weiter müsst Ihr schnell sein, damit die Computer heil bleiben: Bekämpft die beiden Söldner und checkt den letzten Computer im Raum. Dann startet der bombige Countdown: Schleicht im Gang um die Ecke, bekämpft die beiden Wachen, knackt die mittlere Tür und entschärft den Zünder – Ihr habt nur 1:30 Minuten Zeit! Plündert nun alle Leichen, versteckt sie und nehmt dann die letzte Tür im Gang – achtet im Zwischenstock auf den fiesen Bewegungsmelder!


2
XB Im Licht kann Euch die Wache mit dem Nachtsichtgerät nicht erspähen.


XB Deckenkameras und Wachen: Erledigt beide mit gezielten Schüssen.


XB Vorteil dank Technik: Durch den Eisnebel blickt Ihr mit Thermaloptik.


XB Im Zug gibt's jede Menge Zivilisten: Ihr müsst regelmäßig abwarten.


XB Betäubt die Wache an der Bar, dreht Euch um und zieht die Waffe.

Eine Etage weiter oben überwältigt Ihr die Wache im Gang, dann knackt Ihr das Schloss zum Computerraum - aber Vorsicht, hinter der Sicherheitstür 3 erwarten Euch fünf Kameras und zwei Wachen! Nachdem Ihr sie ausgeschaltet habt, benutzt Ihr den Computer rechts von der Tür. Kehrt in den Gang zurück, öffnet die Pforte mit dem Codeschloss und schleicht in den nächsten Raum. Schnappt Euch hier die Ringgeschosse vom Tisch, schaltet die Lampe aus und bekämpft die eintretende Wache. Im Gang schleicht Ihr am Bewegungsmelder vorbei nach rechts. Öffnet die Tür und krabbelt an einem weiteren Bewegungsmelder und der Kamera vorbei ins Erdgeschoss. Überrascht die beiden Wachen in der Eingangshalle und öffnet mit dem Code aus dem Computer die Tür im Gang hinten rechts. In der Kältekammer haltet Ihr Euch links und schaltet die Freunderkennung der Autokanone aus – eine böse Überraschung für den Feind! Folgt dem Gang und bekämpft die beiden Wachen 4 am Ende der Gitterterrasse, im Raum mit den Ratten nehmt Ihr die Tür links. Klettert auf den Schrank rechts und dann in den Schacht darüber. Nehmt nun die Abzweigung nach links und kraxelt in den Raum hinter der Sicherheitstür. Hier plaudert Ihr mit dem Wissenschaftler und schnappt Euch sein Handy. Krallt Euch dann die Munition und kraxelt wieder ins letzte Zimmer, bevor die Bombe hochgeht. Nun geht's wieder in den Gang, aber diesmal kriecht Ihr geradeaus. Steigt in den Gang und verlasst das Gebäude.

## Level 3: Zug Paris-Nizza

Im Zug dürft Ihr die Zivilisten nicht mal erschrecken. Nehmt einer der beiden Luken in den Zug, schleicht in den nächsten Waggon und lockt den Schaffner heran. Ein kräftiger Hieb schickt ihn ins Land der Träume. Am Ende des Regals klettert Ihr durch die Luke unter den Zug, so erreicht Ihr das nächste Abteil. Bevor Ihr wieder nach oben klettert, nutzt Ihr die flexible Optik und wartet ab 5 , bis die Luft rein ist. Öffnet an der Schalttafel die Seitentüren des Zuges und schleicht in den Gang, dann nach links. Öffnet die Seitentür und hangelt Euch am Abteil weiter nach vorn. Passt aber auf, dass Euch die Passagiere nicht entdecken! Auf der anderen Seite kraxelt Ihr wieder rein und schleicht in den nächsten Waggon. Wartet bis der Schaffner das Abteil verlässt, presst Euch im Gang an die Wand und huscht an der offenen Tür vorbei. Mit flexibler Thermaloptik kontrolliert Ihr die übrigen Räume, Norman erkennt Ihr am dunklen Holzbein – plaudert mit ihm! Das Gespräch wird unterbrochen, benutzt den Computer und folgt Norman in den Speisewagen. Schleicht in die dunkle Nische rechts und belauscht Norman mit dem Laser-Mikro. Wartet bis Norman und sein Bodyguard gehen und schießt die ersten beiden Deckenlampen kaputt. Betäubt die nahende Wache, dann dürft Ihr zur Pistole greifen: Der Bodyguard fällt Euch in den Rücken 6 ! Im nächsten Abteil entdeckt Ihr Verbandskasten und die Leiter aufs Dach: Klettert hoch und klammert Euch per Sprint ans Hubschrauberseil.

## Level 4: Jerusalem

Plaudert mit der Agentin, schleicht die Treppe hoch und in der oberen Etage die Gasse entlang. Dabei müsst Ihr an dem erleuchteten Raum vorbei huschen, unter den Lichtstrahlen der Fenster durchkriechen und Euch hinter den Kisten verstecken. Achtet auf die beiden Cops und den Zivilisten. Ihr gelangt in einen Hof mit einem Laden, gegenüber läuft eine Wache in einen Gang. Folgt Ihr und huscht im nächsten Hof um die Ecke. Wartet bis sich die beiden Rabbis auf die Bank setzen und schleicht hinter ihnen vorbei. In der nächsten Gasse schießt Ihr auf die Laterne und schleicht in den Teegarten, während sich Zivilist und Wache unterhalten. Folgt der Wache um den Hof herum und sprintet in den Gang auf der anderen Seite, sobald sie Euch den Rücken zukehrt. Saul wird von Dieben in Schach gehalten, erledigt sie per Kopfschuss und schnappt Euch die Ausrüstung. Folgt dem Waffenmechaniker bis er stehen bleibt, verlasst den Hof und schleicht nach rechts. In dieser Gasse löscht Ihr alle Lichter, dann habt Ihr leichtes Spiel. Folgt dem Gang bis zu einem abgesperrten Hof, links am Ende entdeckt Ihr eine Stange – klettert hoch. Folgt den Zinnen und überquert den Kirchenhof, auf der anderen Seite seilt Ihr Euch ab. Plaudert nun mit Tal auf der anderen Seite der Bretterwand, sie öffnet Euch eine Tür. Folgt ihr im Schatten durch die Straßen. Tal wird von einem Polizisten angehalten, betäubt ihn mit den Taser und versteckt seinen leblosen Körper. Anschließend schleicht Ihr hinter Tal zum Ende eines Tunnels neben einem Platz: Löscht hier die Laternen und betäubt den Cop in der Gasse gegenüber. Nehmt die Dose hinter Tal und lenkt damit die Wache im nächsten Hof ab. Öffnet die Gittertür und nehmt das rechte Tor ins Haus, auf den Fensterbrettern der beiden oberen Etagen erwartet Euch reichlich Munition. Dann folgt Ihr Tal zum Aufzug, nach einem Plausch macht Ihr sie platt (oder nicht) und fahrt runter. Im Gewölbe bekämpft Ihr drei Soldaten, dann eine Etage weiter unten sechs weitere. Nehmt im Gewölbe den ersten Gang links und schnappt Euch Munition und Granaten vom Tisch, in der Ecke rechts verbindet Ihr Eure Wunden. Bekämpft nun alle Wachen im Gewölbe, benutzt aber nicht die Ringgeschosse oder den Taser: Am besten löscht Ihr die Lichter und greift von verschiedenen Seiten an. Holt Euch den Erreger im zentralen Labor und verlasst das Gewölbe durch den Aufzug auf der anderen Seite. Die Cops im Hof dürft Ihr natürlich nicht töten, jetzt kommen Ringgeschosse und Taser zum Einsatz 7. Eilt in den Gang rechts hinten, um den Einsatz abzuschließen. *oe*


XB Todesschreie rufen die Kollegen herbei: Der leise Tod klappt per Ringgeschoss, gefolgt von einer Kugel. Im Lager links findet Ihr neue Ringe für die Cops.

# MANISCHER MOMENT!



So muss es doch passen! Thomas quält den armen Gips-Bruder von Sam Fisher.

Operation gelungen, Patient tot: Frei nach diesem Motto präsentierte uns Thomas kürzlich seine Anatomie-Kenntnisse. Ubisoft hatte die MAN!AC-Redaktion nämlich mit einem Gipsmodell von "Splinter Cell"-Held Sam Fisher bedacht – allerdings in Einzelteilen. Ergo machte sich Thomas nun gemeinsam mit Assistent Ulrich daran, das komplexe Körperpuzzle zusammenzusetzen. Was folgte, lässt sich mit einem Wort beschreiben: Chaos. Da wurden Beine an Köpfe geschraubt, künstliche Knochen gebrochen und Arme verdreht – tatsächlich erinnert das Ergebnis an die bizarren Monster aus "Silent Hill". Nun suchen wir verzweifelt nach einem Medizin-Studenten, der die Figur ins Lot bringt.

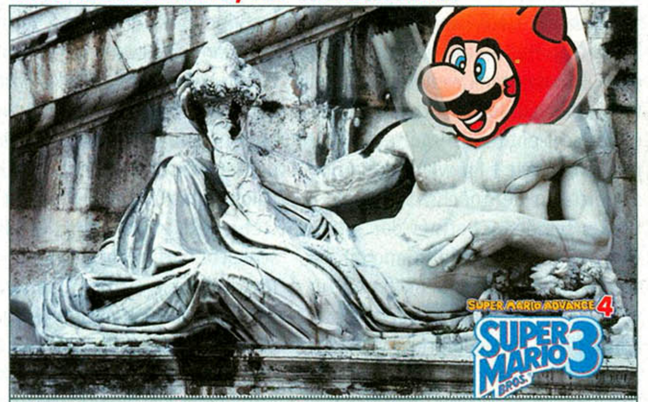
# Es war einmal...

## MAN!AC VOR 5 JAHREN

Eine Hardware wirft ihre Schatten voraus: Auf sechs Seiten präsentierten wir Euch alle Fakten zur kommenden PS2 – inklusive einem euphorischen Interview mit Lorne Lanning, dessen "Oddworld"-Reihe später dennoch zum Xbox-Exklusivtitel mutierte. Hobby-Raser freuten sich hingegen über den MAN!AC-Spieleführer 1999: Das Special stand ganz im Zeichen der Rennspiele. Die Import-Sektion wurde unterdessen von Prügel-Software dominiert: Capcoms Arena-Klopper "Power Stone" sahnte eine Spielspaß-Wertung von satten 89% ab. Weitaus weniger Glück hatte der Genre-Konkurrent "Psychic Force 2012": Mit 42% ging das krude Gebolze gnadenlos baden – und war damit noch gut bedient.

# ANZEIGEN-GALERIE

## WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN




Sex-Skandal um "Super Mario": Auf der Nintendo-Homepage prangte unlängst ein Anzeigenmotiv, welches den Software-Klempner in eindeutiger Pose zeigte. Ob sich Scherzbolde einen Spaß erlaubt hatten oder das Phallus-Symbol tatsächlich inseriert werden sollte, bleibt bis dato ungeklärt.

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Oliver Schultes (os), viSdP
**Redaktion:** Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw)
**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)

**Redaktion:** Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
**Internet:** www.maniac.de
**Tipps & Tricks:** 0190/88241228 (1,86 €/Min)
**Abo-Service:** 089/85709227
E-Mail: maniac@consodata.de

**Nachbestell- & Abo-Service**
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 93 verwenden.

**Layout:** Andrea Danzer, Wolfgang Müller
**Titelmotiv:** "Resident Evil 4" © Capcom
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf


**Geschäftsführer:** Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

## INSERENTEN

| | |
|---|---|
| ACME | 55 |
| DVD Boxoffice | 57 |
| Fairplay Games | 93 |
| Gamestore | 83 |
| Konami | 33 |
| Mann Media | 85 |
| McMedia | 11-19 |
| Media Attack | 87 |
| Media Games | 75 |
| Mediastore | 44, 45 |
| Newline | 49 |
| Nintendo | 25 |
| Playbetter | 91 |
| Playcom | 65 |
| Playoff | 85 |
| Primal Games | 89 |
| Spielraum | 93 |
| Take 2 | 2. US, 4. US |
| Tradelink | 93 |
| Ubisoft | 22, 23, 28, 29 |
| Video&Game | 69 |
| Vintage Games | 93 |
| Vivendi | 3. US |
| Wecom | 109 |
| Wolfsoft | 91 |

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

# NEXT TIME 06/2004



## erscheint Freitag, den 30. April

Die E3 steht vor der Tür und zahlreiche Hersteller enthüllen bereits im Vorfeld der Messe ihre kommenden Highlights – freut Euch also auf einige faustdicke **Preview-Überraschungen**. Außerdem fahren wir für Euch ins kühle Skandinavien, um Vivendis Grafik-Sensation **Chronicles of Riddick** anzutesten. Ein weiterer Auslandseinsatz führt uns nach England, wo Rollenspiel-Legende Brian Fargo sein brandneues **Bard's Tale** ausführlich vorstellt. Die daheimgebliebenen Redakteure freuen sich unterdessen auf die finalen PAL-Tests von **Hitman: Contracts** sowie Microsofts RPG-Hoffnung **Sudeki** (Bild) – auch Sonys Karaoke-Spaß **Singstar** steht auf dem Prüfstand. Online-Zocker fiebern indes der Import-Besprechung von **Final Fantasy 11** entgegen. Das Beste zum Schluss: Ab der nächsten Ausgabe wird Eure **MAN!AC** noch **besser, einzigartiger und umfangreicher** – seid gespannt!

